E3 2003 – репортаж с крупнейшей игровой выставки. с. 96



№ 7 (55) ИЮЛЬ 2003

ЛУЧШИЕ ИГРЫ МЕСЯЦА: ENTER THE MATRIX, GTA: VICE CITY, RISE OF NATIONS, MOTOGP 2, SILENT HILL 3

ICQ И ДРУГИЕ – ВЫБИРАЕМ INTERNET-ПЕЙДЖЕР

PLUG&SCAN: ОТБОРНАЯ ДЕСЯТКА СКАНЕРОВ ДЛЯ ДОМА

СУПЕРТЕСТ CD-RW: 20 САМЫХ СКОРОСТНЫХ МОДЕЛЕЙ

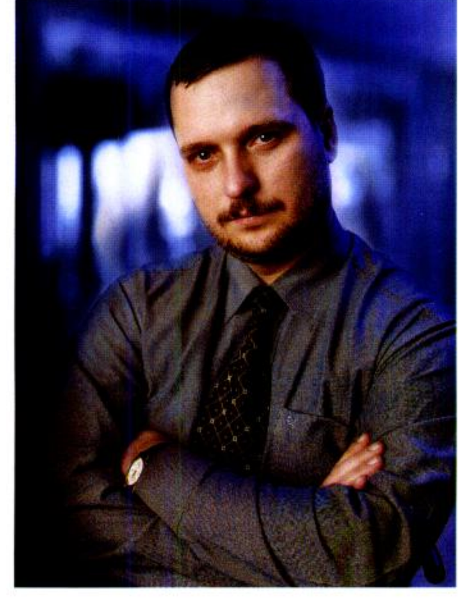
ГОРЯЧАЯ ДВАДЦАТКА: ЛУЧШИЕ ГРАФИЧЕСКИЕ АКСЕЛЕРАТОРЫ



4 820044 220013 07

+ ТЕСТ ФОТОКАМЕР И ГЕЙМПАДОВ

Универсальность или специализация?



В последнее время многие производители периферийных устройств для персональных компьютеров стараются сделать свои продукты как можно более универсальными. Так появляются фотоаппараты с функциями MP3-плееров, мультимедийные мониторы, телефоны со встроенными фотокамерами и другие чудеса научно-технического прогресса. Никто не говорит, что это плохо – получить дополнительную функцию, особенно для портативного продукта, в довесок к основной хотят, наверное, все. Только не стоит забывать, что специализированные устройства все-таки справляются с отдельными задачами намного эффективней подобных гибридов. Это как нельзя лучше демонстрируют многие материалы текущего номера «Домашнего ПК».

Так, еще два года назад скептики говорили, что домашние сканеры исчерпали себя, и скоро их полностью вытеснят цифровые фотокамеры, которые, помимо всего прочего, могут взять на себя и функции ввода в ПК текстовой информации. Тем не менее прошло уже два года, а сканеры по-прежнему покупаются домой именно для распознавания текстов и оцифровки старых фото. Собственно для этого они и предназначены и делают свою работу не в пример лучше фотоаппаратов. Так что хоронить эти надежные и уже очень недорогие продукты рано – они еще долго будут нести службу в домашних офисах, помогать студентам и школьникам.

Другая тема номера – специализированные игровые контроллеры – геймпады. И хотя консервативные PC-геймеры по-прежнему скептически относятся к этим, пришедшим с телевизионных приставок, устройствам, во многие игры на порядок комфортней сражаться с помощью данных аналоговых манипуляторов, а не универсальной, но функционально ограниченной связки клавиатуры и мыши. За примерами далеко ходить не надо – одна из игр, получивших в этом номере знак «Выбор редакции» – MotoGP 2 – полностью раскрывает свой потенциал только при использовании геймпада.

Третий тест июльского «Домашнего ПК» – цифровые фотокамеры. В этот раз мы представляем серьезные аппараты, не имеющие дополнительных функций. И как показали опыты, они справляются со своей основной задачей, то есть фотографированием, значительно лучше, чем их универсальные собратья.

Еще один пример, опять-таки из номера, который вы держите в руках, отлично иллюстрирующий превосходство специализированных устройств над универсальными – противопоставление телефона с игровыми функциями Nokia N-Gage и портативной игровой приставки GameBoy SP. Выигрыш последней по всем параметрам очевиден... правда, она не умеет звонить.

Хочу повториться, никто не говорит, что многофункциональные продукты заведомо хуже. Во многих случаях универсальность не просто благо, а насущная необходимость, и найдется множество пользователей, которым просто не обойтись без совмещения нескольких функций в одном устройстве. В первую очередь это касается мобильных решений – PDA, телефонов, фотоаппаратов. И все же надо отдавать себе отчет в том, что дополнительные возможности всегда даются какой-то ценой: либо за счет значительного удорожания продукта, либо за счет качества работы по основной и дополнительной «специальности». Хотя наверняка не за горами то время, когда многофункциональные «комбайны» научатся справляться с поставленными перед ними задачами не хуже, чем специализированные устройства. Будем ждать их появления.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 7 (55), ИЮЛЬ 2003

НА ОБЛОЖКЕ

E3 2003 – РЕПОРТАЖ С КРУПНЕЙШЕЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ. С. 96
ЛУЧШИЕ ИГРЫ МЕСЯЦА: ENTER THE MATRIX, GTA: VICE CITY, RISE OF NATIONS, MOTOGP 2, SILENT HILL 3. С. 106 – 115
ICQ И ДРУГИЕ – ВЫБИРАЕМ INTERNET-ПЕЙДЖЕР. С. 76
СУПЕРТЕСТ CD-RW: 20 САМЫХ СКОРОСТНЫХ МОДЕЛЕЙ. С. 34
ГОРЯЧАЯ ДВАДЦАТКА: ЛУЧШИЕ ГРАФИЧЕСКИЕ АКСЕЛЕРАТОРЫ. С. 50
PLUG&SCAN: ОТБОРНАЯ ДЕСЯТКА СКАНЕРОВ ДЛЯ ДОМА. С. 40
+ ТЕСТИРОВАНИЕ ФОТОКАМЕР И ГЕЙМПАДОВ. С. 24, 56

6 Служба новостей
10 ПЕРВАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ КИЕВСКАЯ ФОТОЯРМАРКА: НОВАЯ ТОЧКА ОТСЧЕТА
12 ФОТОКОНКУРС «ЦИФРОВОЕ ЛЕТО». ИЮНЬ

На первый взгляд
14 PINNACLE MOVIEBOX USB/DV
14 CREATIVE SOUND BLASTER MP3+
15 LG FLATRON L1811S

Советы покупателю
16 КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ: ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ МЕСЯЦА

Концепт-ПК
20 КОНСТРУКТОР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Тестовая лаборатория
24 ФОТОАССОРТИ
34 ПРИВОДЫ CD-RW: СУПЕРТЕСТ
40 СКАНЕРЫ: НЕДОРОГО И СО ВКУСОМ
50 ГРАФИЧЕСКИЕ АКСЕЛЕРАТОРЫ: TOP 10
56 ВОЗЬМИ ИГРУ В СВОИ РУКИ: СУПЕРТЕСТ ГЕЙМПАДОВ

ХардWare
64 ПОТЕКЛИ MP3-ШНЫЕ РЕКИ...
65 МАНИПУЛЯТОРЫ ДЛЯ МЕДИАМАНОВ

Mobile
66 SIEMENS CL50
66 NOKIA 3300
67 SAMSUNG SGH-C100
67 SONY CLIÉ TG50
68 PALM ZIRE 71
68 FIC SLATEVISION TABLET PC
70 NOKIA N-GAGE
71 GAMEBOY ADVANCE SP

СофтWare
72 SOFTWARE: НОВИНКИ МЕСЯЦА
74 ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ КОПИРОВАНИЕ ВИДЕОДИСКОВ
75 FINEREADER 6.0: OCR ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ
76 ТЕТЯ АСЯ И ЕЕ СЕМЕЙСТВО

Советы специалистов
80 ПАМЯТКА «ЦИФРОВОМУ» ФОТОГРАФУ

84 Служба F1

86 Товары и цены

СКАНЕРЫ: НЕДОРОГО И СО ВКУСОМ

Слухи о скорой смерти сканеров из-за распространения цифровой фотографии сильно преувеличены. В домашнем применении ПК все еще можно найти массу задач, для которых использовать цифровую камеру неудобно, а сканер – в самый раз. Поэтому покупка этого устройства вполне оправдана, тем более что удачные экземпляры можно приобрести и за $50. с. 40

SILENT HILL 3

Silent Hill 3 – это полноценное сюжетное продолжение первой части Silent Hill, вышедшей в далеком 1999 году на древней PSX.

с. 114

с. 56

ВОЗЬМИ ИГРУ В СВОИ РУКИ: СУПЕРТЕСТ ГЕЙМПАДОВ

Как ни странно это звучит, но подходить к выбору геймпада необходимо с не меньшей тщательностью, чем, скажем, к выбору клавиатуры – ведь именно с ним в руках вы будете проводить большую часть игрового времени.

ГРАФИЧЕСКИЕ АКСЕЛЕРАТОРЫ: TOP 10

Мы собрали двадцать графических акселераторов от ATI и NVidia, чтобы обсудить привлекательность той или иной модели с точки зрения покупателя. с. 50

c. 70

NOKIA N-GAGE

Игровой мобильный телефон Nokia N-Gage попал к нам на тестирование задолго до официального старта продаж, и побывавший в нашем распоряжении экземпляр можно охарактеризовать как «бета-версию».

c. 96

СЕКРЕТЫ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА: E3 EXPO 2003

Представитель «Домашнего ПК» побывал в самом логове буржуазной игровой индустрии, которая ежегодно показывает товар лицом в далеком Городе Ангелов.

ФОТОАССОРТИ

Мы предлагаем нашим читателям ознакомиться практически со всеми горячими новинками, с которыми нам удалось поработать в последнее время.

c. 24

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.UA

Страна Internet

88 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ. ИЮЛЬ
90 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ. АВГУСТ
92 INTERNET-МОЗАИКА

Игротека

96 СЕКРЕТЫ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА: E3 EXPO 2003
104 E3 GAME OF THE SHOW – HALF-LIFE 2
106 RISE OF NATIONS
108 ENTER THE MATRIX
110 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
111 WORLD WAR II FRONTLINE COMMAND
112 MOTOGP 2
113 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3
114 SILENT HILL 3
116 COLD ZERO: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

117 Библиотека

118 Видеотека

Offtop

120 О ЖИВОМ, НЕЖИВОМ, ИСКУССТВЕННОМ И ЦИФРОВОМ

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.

Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.





СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, ИЮЛЬ 2003

www.samsung.ua

ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

AVANT BROWSER 8.01 BUILD 105 – С. 72

JUST ANOTHER JABBER CLIENT (JAJC) 0.0.7.100 – С. 76

ICQ LITE BUILD 1150 – С. 76

MIRANDA IM 0.2.1 – С. 76

PROXOMITRON 4.5 – С. 72

TRILLIAN 0.74D – С. 76

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ABBYY FINEREADER 6.0 PRO – С. 75

AD MUNCHER 4.5 FINAL – С. 72

«DOMIHO-БУХГАЛТЕРИЯ» V1.30

PINNACLE INSTANT COPY – С. 74

ПРОГРАММЫ: ОБНОВЛЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ

3DMARK03 V3.30

DIRECTX 9.0A

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

BREED

NEIGHBOURS FROM HELL

ИГРЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

ИГРЫ: ПАТЧИ

ENTER THE MATRIX V1.52

«БЛИЦКРИГ» V1.2





ИГРЫ: ПАТЧИ

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ» V1.6

«СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГРЕЗЫ» V1.1

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

NVidia – Detonator 44.03

ATI Technologies – ATI Catalyst 3.4 (7.88), ATI Control Panel



РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЙ

ЦИФРОВЫЕ ФОТОАППАРАТЫ – С. 24

ГРАФИЧЕСКИЕ АКСЕЛЕРАТОРЫ – С. 50

ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА







«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

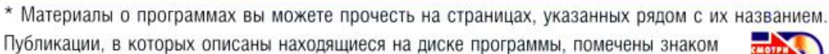
«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«ДПК-CD, июль 2003» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 7, 2003 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.



* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком





Оставайтесь online даже в походе

АСЬКА В КАРМАНЕ

Американская компания Danger выпустила на рынок интересное устройство «все-в-одном» под названием Sidekick. В миниатюрном корпусе совмещены экран на 65 тыс. цветов, сотовый телефон, Web-броузер, клиент для электронной почты, портативная версия AOL Instant Messenger (аналог ICQ), цифровая камера, полноценная QWERTY-клавиатура, а также PDA со стандартным набором игр и приложений.

Удивительно, но цена этого коммуникатора составляет всего $299. При этом американские пользователи могут подписаться на неограниченный мобильный доступ в Internet всего за $29,99 через компанию T-Mobile, которая и выступила заказчиком этой необычной разработки.

Первая версия устройства с черно-белым экраном появилась восемь месяцев назад и стала действительно культовой среди молодежи и поп-звезд в основном благодаря возможности общаться на ходу с друзьями в Internet. Более того, многие развлечения, входящие в поставку, изначально предполагают сетевую игру, что также способствовало росту ее популярности.

ЗЕРКАЛЬНЫЙ МОНИТОР

Компания Philips представила новые LCD-панели, интегрированные с зеркалом. Уникальная технология позволяет комбинировать изображение с отражающей поверхностью – таким образом Mirror TV может одновременно отображать полезную информацию, показывая на свободной площади отражение пользователя.

Изначально это устройство планировалось предложить отелям и супермаркетам, которым постоянно не хватает места. Действительно, совмещение зеркала с информационным терминалом наверняка понравится потребителям – занимает гораздо меньше площади и не так привлекает внимание.

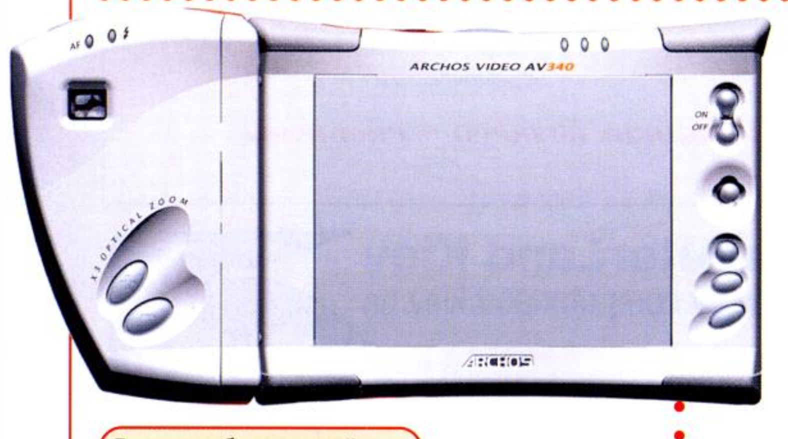
В качестве других применений новой технологии Philips предлагает несколько оригинальных решений. Например, можно вешать такие «зеркала» в ванных комнатах и транслировать там мультфильмы с тем, чтобы дети дольше и тщательнее чистили зубы. Размещение терминала в лифте позволит жителям небоскребов узнавать свежие новости и прогноз погоды прямо в процессе движения.

Разумеется, зеркало-монитор прекрасно подключается к персональному компьютеру. Цена его еще не объявлена.

Свет мой, зеркальце, скажи да всю правду доложи







В эту коробочку спокойно поместятся все выпуски сериала X-Files

ВИДЕОМАГНИТОФОН В МИНИАТЮРЕ

Смотреть кино по дороге на работу или в институт скоро сможет каждый. Причем не только фильмы, но даже полноценные сериалы. Компания Archos объявила о поступлении в продажу новых портативных видеомагнитофонов серии AV300.

Так, старшая модель AV340 оснащена жестким диском на 40 GB, что позволяет хранить более 80 часов видео в формате MP4, не говоря уже о почти 4 тыс. часов аудиозаписей. Кроме этого, владельцы такого устройства могут слушать радио, просматривать фотографии на 3,8-дюймовом ЖК-мониторе или использовать его в качестве переносного диска.

Главной же особенностью новой серии является возможность записывать видео и аудио буквально на ходу – или со встроенного FM-тюнера, или с любого источника видеосигнала. Честно говоря, нам необходимость этой функции представляется весьма сомнительной, но надо же как-то оправдать немалую цену устройства – $629,95.

PS2 становится мультимедийным центром

Видимо, проникшись идеей интеграции всех домашних бытовых устройств в одном, компания Sony анонсировала новую развлекательную консоль PSX на базе популярной приставки PlayStation 2. Интересно, что ранее так же называлась самая первая PlayStation, которая теперь продается под торговой маркой PS One.

Кроме собственно игровых функций, PSX включает в себя аналоговый спутниковый ТВ-тюнер и DVD+/-RW-рекордер. Для хранения информации используется 120-гигабайтовый жесткий диск, на который можно будет записывать фильмы и музыку.

Также Sony планирует поддержать свою будущую портативную приставку PlayStation Pocket, добавив в PSX возможность ее подключения – что-то похожее ранее сделала Nintendo со своими GameCube и GameBoy Advance.

Выход PSX в Японии назначен на конец нынешнего года. В США и Европе она появится в начале следующего. Цена устройства пока держится в секрете.



Цифровой видеомагнитофон, домашний кинотеатр и приставка в одной коробке

Виртуальная литература

Все электронные книги, которые можно купить сейчас, имеют один весьма существенный недостаток – в них всего одна страница, поэтому их чтение сложно назвать привычным. Пока электронная бумага остается слишком дорогой, производители этих устройств идут на различные ухищрения, чтобы точнее воссоздать привычный процесс чтения книги.

Так, Matsushita Electric выпустила в продажу устройство Sigma book, по внешнему виду весьма напоминающее обычный том. Добиться этого удалось за счет двухстраничного представления информации на двух ЖК-панелях с разрешением 1024 × 768.

Такое высокое разрешение позволяет не только читать книги, но и просматривать комиксы на экране Sigma Book. К сожалению, без цвета – мониторы отображают только голубой цвет на белом. С другой стороны, их низкое энергопотребление обеспечивает работу в течение трех–шести месяцев всего от двух батареек АА.

Одновременно с появлением в продаже этого устройства планируется выпустить более пяти тысяч книг и комиксов для него.

Поклонники манги будут довольны

GBA на телевизоре

Многие игры для популярной карманной консоли GameBoy Advance оказались настолько интересными, что покупатели и дома продолжали играть в них, позабыв про «большие» приставки. И вот для таких страждущих компания Nintendo выпустила специальное устройство под названием GameBoy Player.

Подключив его к домашней консоли GameCube, потребитель сможет наслаждаться любимыми играми на большом экране телевизора.

Учитывая, что GameCube сейчас продается ни шатко ни валко, Nintendo предлагает купить его сразу вместе с GBPlayer по смешной цене в 149 долларов – всего в полтора раза дороже, чем сам GameBoy Advance SP. Вполне логичный шаг – ведь консолей GBA во всем мире продано около 35 миллионов – больше, чем других карманных игровых приставок.

Они бы еще карманный тетрис на телевизор вывели





Улыбнитесь! Вас снимают

КОМПАКТНОСТЬ НЫНЧЕ В МОДЕ

Среди многочисленных продуктов, анонсированных Sony в последнее время, наше внимание привлекли две модели фотокамер семейства Cybershot, входящие в ультракомпактную серию U.

По техническим характеристикам DSC-U30 и DSC-U60 похожи как близнецы-братья: двухмегапиксельный сенсор, объектив с фиксированным фокусным расстоянием, цветной 1-дюймовый ЖК-дисплей, порт USB 1.1 и разъемы для карточек памяти Memory Stick и Memory Stick Pro.

DSC-U60 внешне выглядит очень непривычно, поскольку в отличие от многих камер имеет вертикальную конфигурацию, удобную для работы одной рукой. Впервые в практике Sony в камере DSC-U60 реализована пылевлагозащищенность.

Среди новшеств в DSC-U30 прежде всего отметим выпуклое зеркало на фронтальной панели, позволяющее при съемке себя самого точнее «нацеливать» камеру.

Рекомендованные розничные цены – $200 на DSC-U30 и $250 – на DSC-U60.

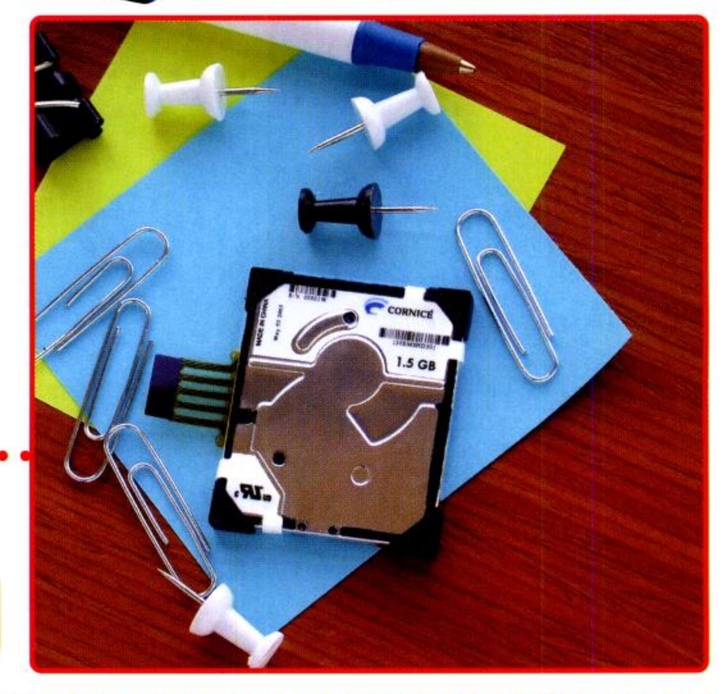
ПОМНИТЬ ВСЕ

Всех типов устройств для хранения информации, существующих на сегодняшний день, не перечесть. Компания Cornice пока еще не очень известна, но опыт ее основателей, в свое время занимавших высокие посты в Maxtor и Quantum, позволяет надеяться на высокое качество и технологичность их продуктов.

В середине июня Cornice объявила о том, что производителям потребительской электроники (MP3-плееры, цифровые камеры и т. п.) уже доступны разработанные ею Cornice Storage Elements. SE первого поколения обладает объемом 1,5 GB, что эквивалентно двум часам MPEG-видео VHS-качества или 135 высококачественным фотографиям, сделанным четырехмегапиксельной цифровой камерой.

Главным преимуществом своего решения проблемы места для файлов перед, скажем, флэш-памятью Cornice прежде всего считает более низкую цену.

Кстати, многие известные фирмы уже заявили о намерениях использовать SE в своих продуктах (Rio, iRiver).



SE напоминает миниатюрный винчестер, не так ли?

Похожими устройствами пользовались пилоты в сериале Star Trek

КЛАВИАТУРА БЕЗ КЛАВИШ

Многие врачи сходятся во мнении, что длительная работа за клавиатурой может вызвать туннельный синдром и вообще не является естественным занятием для ладоней человека. Разумеется, многие компании тут же бросились выпускать всевозможные эргономические клавиатуры, однако все они имели один общий недостаток – клавиши.

Продукция Keybowl этого недостатка лишена. OrbiTouch – без сомнения, ее революционное устройство. Несмотря на то что по фотографии этого не скажешь, перед вами – самая настоящая клавиатура, только без клавиш. Набор на ней осуществляется движениями рук в разные стороны согласно прилагающейся таблице.

Парадоксально, однако все обозреватели отмечают, что после некоторого периода обучения, набор на таком необычном устройстве происходит в несколько раз быстрее, чем на привычном кнопочном.

Кстати, OrbiTouch заменяет собой еще один источник туннельного синдрома – мышку. Жаль только, что цена невероятно кусается – $695.

Первая международная киевская фотоярмарка: новая точка отсчета

Сергей Галушка

В конце мая в Торгово-промышленной палате Украины проходила Первая международная киевская фотоярмарка. Главный принцип, положенный в основу идеологии этого события, – единство технической и творческой составляющих фотоискусства, поскольку качество снимка в равной степени зависит как и от экипировки художника, так от его мастерства. Таким образом, с одной стороны, была организована выставка-продажа новейшей техники, с другой – обширная программа семинаров, мастер-классов, конкурсов и презентаций фоторабот.

На первом этаже размещался технический раздел выставки. Сразу у входа посетителей встречал довольно большой стенд санкт-петербургской компании Pentar – эксклюзивного представителя Pentax в России и странах СНГ. Особый интерес вызывала профессиональная 6-мегапиксельная цифровая зеркальная камера *ist D с матрицей формата APS. Кроме того, на стенде Pentar были представлены телескопы от компании Meade, управляемые с помощью встроенного компьютера.

Интересную экспозицию демонстрировало российское представительство фирмы Rekam. Широкому кругу пользователей адресованы весьма качественные линейки аналоговых и цифровых камер, а также аксессуаров к ним.

В центре зала разместился стенд WEGA Distribution. Основной акцент был сделан на презентации цифровых мини-лабораторий Agfa d-lab 2 и d-lab 3, а также всевозможных вспомогательных устройств к ним. Кроме того, WEGA Distribution демонстрировала новые цифровые фотоаппараты Nikon; сканеры Microtek для фотопленок; солвентные струйные принтеры Infiniti, позволяющие производить водостойкие цветные отпечатки шириной до 2,52 м.

Компания Elsi представляла практически весь спектр цифровых и аналоговых камер немецкой фирмы Rollei, а также оригинальные модели двухобъективных слайд-проекторов. Специалисты высоко ценят ее высококачественные среднеформатные пленочные аппараты Rolleiflex 2.8, 4.0, 6008 AF, 6008 integral, 6001 professional, дальномерные Rollei 35 RF, AFM 35, Giro, Prego.

«Эликс-Центр» при поддержке представительства Canon в Украине демонстрировал последние новинки Canon – цифровые фотоаппараты семейства PowerShot (A300, A60, A70, S50), имиджевую компактную модель Digital Ixus 400, профессиональную «зеркалку» EOS 10D и др.

Приятно, что в Украине уже доступны и новые цифровые аппараты Kyocera, выполненные в модном ныне компактном стиле и заключенные в металлические корпуса. Эти устройства демонстрировала компания «Вектор Трейд К».

Был представлен на выставке и знаменитый красногорский завод «Зенит» со своими последними разработками – зеркальными камерами «Зенит 412LS», «Зенит km» и ночными визирами «Зенит НВ-420», «Зенит 440-1К». К концу года предприятие рассчитывает освоить выпуск цифровых «мыльниц».

Московская компания Converse в ближайшее время планирует открыть свое представительство в Киеве и предлагать практически полный спектр продукции таких брэндов, как Nikon, Canon, Olympus, Fuji и других. Отрадно, что вскоре отечественным пользователям будут доступны цифровые камеры Panasonic семейства Lumix – за последний год они стали весьма популярными в России.

Большое разнообразие техники таких производителей, как Minolta, Sony, Nikon, Olympus, Canon, Fuji, Konica, Pentax, Pretec и др., демонстрировала днепропетровская компания «Фотолюкс».

Очередной свой проект – журнал «dFoto: цифровое фото и видео» – представил и наш «Издательский Дом ITC».

На втором этаже Торгово-промышленной палаты разместилась художественная фотовыставка. Здесь экспонировались лучшие работы по итогам конкурса репортерской съемки «Глаз Медиа – Украина». Особняком в программе вернисажа стояла выставка российских фотографов «Петербургу посвящается...», приуроченная к Году России в Украине, а также к 300-летию Петербурга.

Подводя итоги, можно сказать, что Первая международная киевская фотоярмарка явилась знаменательным событием для украинского рынка. Хочется верить, что это мероприятие станет для нас своеобразной вехой, новой точкой отсчета для дальнейшего успешного развития рынка цифровой фототехники. ■



Очаровательные девушки являлись сильным аргументом, определяющим окончательный выбор продукции Agfa

Фотоярмарка – это не только праздник «Света и Тени», но и место встреч единомышленников, друзей и коллег

Настал час X

2SDRAM

2DDRAM

P4S533-MX

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 651
VIDEO/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2SDRAM+2DDRAM/AGP 4X

X Series

A7V8X-X

Athlon XP/Duron/Barton/Socket A
VIA KT400 /6 Ch Audio/LAN/USB2.0
3DDRAM/AGP 8X

P4BGL-MX

Intel Pentium4/FSB400
Intel 845GL/LAN/USB2.0

P4XP-X

Pentium4/FSB 533/400 MHz
Intel 845D/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2DDRAM+2SDRAM/AGP 4X

P4S8X-X

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 648
поддержка HyperTreading/6 Ch Audio
LAN/USB2.0/3DDRAM/AGP 8X

P4S533-X

Pentium4/FSB 533/400 MHz
SiS 645DX/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2DDRAM+2SDRAM/AGP 4X



EXactly What You Need



03150 Киев,
ул. Горького(Антоновича) 51
т/ф (044) 451 4021, 220 1396, 246 6292
e-mail: info@folgat.kiev.ua
www.folgat.kiev.ua

TechnoPark

03035 Киев
ул. Соломенская 1, 9й этаж
тел. (044) 238-8999, 238-8990 (опт)
sales@technopark.com.ua
www.technopark.com.ua



04073, Киев
пр. Красных Казаков 8, корпус 1
тел./факс: 464 - 55 - 55
e-mail: disti@mdm.ua
www.mdm.ua

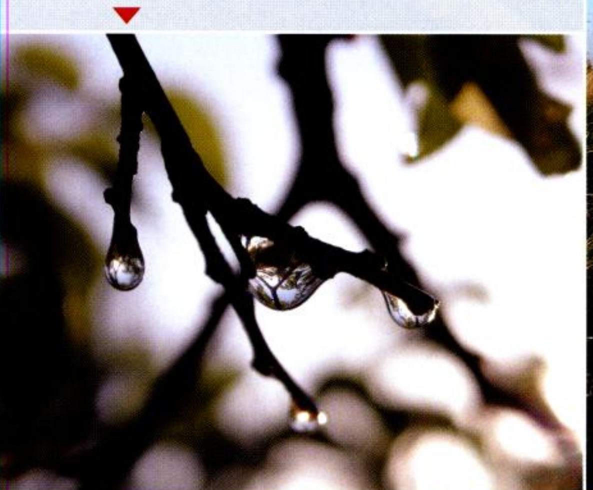
ФОТОКОНКУРС «ЦИФРОВОЕ ЛЕТО». ИЮНЬ

Объявив о проведении фотоконкурса «Цифровое лето», мы сами не ожидали, что буквально с первых дней июня начнем получать так много интересных фотографий от наших читателей. Лучшие из них, отобранные комиссией в составе редакций журналов «Домашний ПК» и «dFoto», мы представляем сегодня.



Сноп. Владимир Гурин, Киев, Olympus Camedia C-5050 Zoom

Не стоит прогибаться под изменчивый мир, пусть лучше он прогнется под нас.
Вадим Середа, Сумы, Minolta Dimage F100





Теплое лето.
Эдуард Галаган, Киев, Nikon Coolpix 990

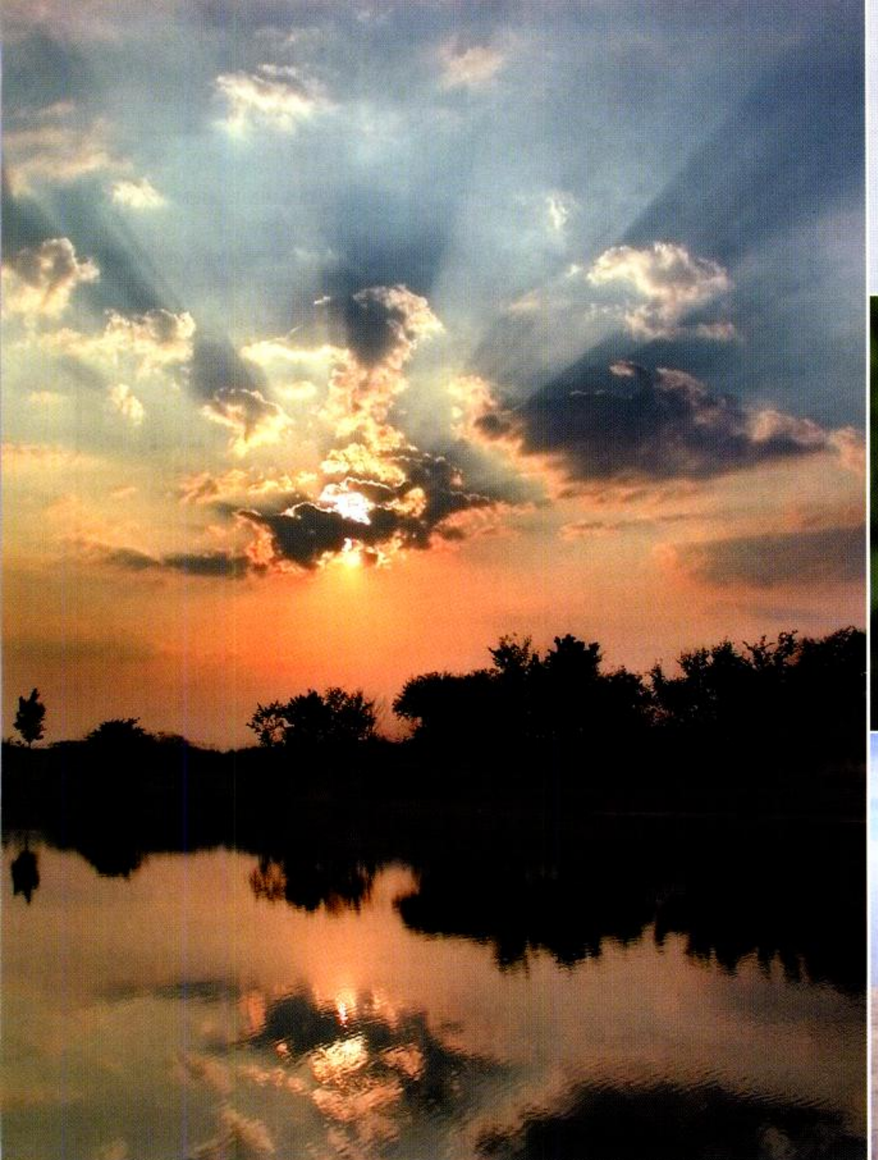


Красавица (серия «Национальный заповедник о. Хортица»).
Алексей Колпаков, Запорожье, Olympus Camedia C-4040 Zoom



Подсолнух с сердечком (серия «І лани широкополі...»).
Алексей Калиниченко, Херсон, Olympus Camedia C-990Z





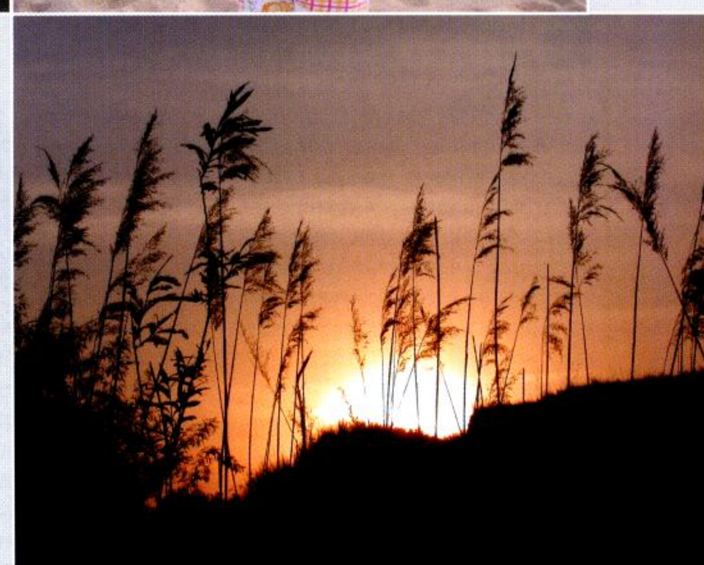
Одуванчик.
Дмитрий Максимов, Киев, Olympus Camedia C4000Z





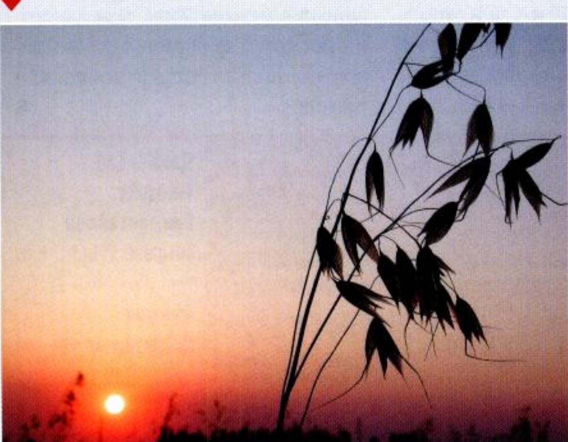
Как прекрасен этот мир...
Алексей Корецкий, Одесса, Olympus Camedia C-3020Z

Вечереет. Эдуард Галаган, Киев, Nikon Coolpix 990



Закат. Вадим Середа, Сумы, Minolta Dimage F100

Цвет спокойного заката.
Эдуард Галаган, Киев, Nikon Coolpix 990





Pinnacle MovieBox USB/DV

Элегантный и эргономичный дизайн устройств MovieBox USB/DV был разработан в студии FA Porsche. В комплект поставки обеих моделей входят популярный видеоредактор Pinnacle Studio 8 и блок питания. Кроме того, в набор MovieBox USB включен кабель USB, а вместе с MovieBox DV поставляются сразу два интерфейсных шнура IEEE1394 – 4 × 6-pin и 6 × 6-pin, т. е. на все случаи жизни. Таким образом, оба устройства могут использовать практически любые источники видео – Hi8, VHS, SVHS, DV и т. д.

В процессе захвата MovieBox USB автоматически сжимает поток, что экономит свободное место на вашем диске, однако качество видео при этом остается очень высоким. MovieBox USB поддерживает аппаратную компрессию видео в формат MPEG-2 (720 × 576, 480 × 576, PAL/SECAM, 25 fps) с потоком данных 1–12 Mbps для USB 2.0 или 1–6 Mbps для USB 1.x; а также в стандарт MPEG-1 (352 × 288, PAL/SECAM, 25 fps) со скоростью передачи информации 1,15–3 Mbps. Отредактированное видео вы можете либо обратно переписать на аналоговое устройство, используя соответствующие выходы MovieBox USB, либо «закатать» на болванки CD-R/DVD-R, применяя шаблоны Studio 8 и пишущий оптический привод.

В отличие от MovieBox USB устройство MovieBox DV на аппаратном уровне поддерживает только DV-компрессию (720 × × 576, PAL/SECAM, 25 fps, 25 Mbps).

Обратите внимание, что минимальные требования к системе для обеих моделей следующие: процессор с частотой 500 MHz (рекомендуется 1 GHz) и 128 MB (лучше 256 MB) оперативной памяти, 300 MB свободного пространства на диске для инсталляции программного обеспечения и 45 MB (для MovieBox USB) или 210 MB (для MovieBox DV) под каждую минуту захватываемого видео. При этом звуковой и видеоадаптеры должны быть совместимы с DirectX 8 или выше. ■

Цена – MovieBox USB – $249, MovieBox DV – $299
Продукт предоставлен компанией MacHouse: www.machouse.kiev.ua
Рейтинг


ЗА Элегантный дизайн от студии FA Porsche; захват видео с любых бытовых устройств (Hi8, VHS, SVHS, DV); аппаратная кодировка; простота подключения к компьютеру
ПРОТИВ Довольно высокая цена
ВЕРДИКТ Универсальные внешние устройства для захвата и обратной записи видео

Creative Sound Blaster MP3+

В очередной раз компания Creative пытается предугадать пути развития индустрии мультимедиа, и в том числе – дальнейшую судьбу такого родного и близкого для нее рынка потребительских звуковых плат. Ее старания можно понять – в секторе Hi-End все больше и больше накаляются страсти, а «снизу» уже начинают наступать на пятки производители материнских плат с интегрированным звуком.

Поэтому разработчики Creative решили сделать ставку на внешние звуковые платы. Ранее компанией уже предпринимались несмелые шаги в этом направлении – вспомните Sound Blaster Extigy, но теперь решено было развернуть наступление «по всему фронту» путем выпуска целой линейки внешних аудиорешений.

Sound Blaster MP3+ – младшая модель этой серии, она поддерживает воспроизведение/запись в стереорежиме в форматах до 16-bit/48 KHz. Звучание устройства можно описать как энергичное, уверенное и вместе с тем достаточно чистое и подробное, без каких-либо шумов, наводок или искажений. Выход для наушников обладает солидным запасом громкости. Программное обеспечение, поставляемое с платой, традиционно обширное и разнообразное; помимо уже привычных продуктов Creative, здесь также присутствует такая необходимая вещь, как 10-полосный графический эквалайзер. Кроме того, для более энергичного и полновесного звучания можно задействовать функцию Bass Boost, усиливающую динамику и отдачу на басах.

Пользоваться внешней звуковой платой не в пример удобнее, чем традиционной – все разъемы и регулятор громкости расположены под рукой, и не надо тянуться за ними к задней стенке компьютера. Благодаря этому, а также хорошему звучанию и богатому программному обеспечению Sound Blaster MP3+ может заинтересовать тех, кто использует ПК для прослушивания музыки чаще, чем для игр и просмотра фильмов; а также, вероятно, пользователей мобильной техники. ■

ЗА Качественный звук; позолоченные RCA-разъемы; графический эквалайзер в драйверах; доступная цена
ПРОТИВ Отсутствие поддержки EAX Advanced HD в играх
ВЕРДИКТ Привлекательное решение, но ориентировано больше на меломанов, чем на геймеров и любителей кино

Цена – $49
Продукт предоставлен компанией ELKO Kiev: тел. (044) 461–9670
Рейтинг ★★★★☆

LG Flatron L1811S

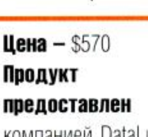
Процесс тотального удешевления LCD-мониторов имеет и свою «обратную сторону»: в «народных» продуктах с диагональю 15–17" для дополнительного снижения цены используются только недорогие матрицы типа TN+Film с относительно узким углом обзора и не всегда хорошей цветопередачей. Более качественные дисплеи монтируются в основном в модели 18" и выше. Новинка от LG – Flatron L1811S – устанавливает новые стандарты цен на LCD 18", приближая их нижнюю планку к нынешней средней стоимости мониторов 17".

Жесткий ценовой прессинг не стал поводом к снижению качества изображения. В L1811S установлена матрица типа IPS с великолепной цветопередачей – фотографии на ней смотрятся даже лучше, чем на ЭЛТ, поскольку богатство цветов, яркость и насыщенность сочетаются с повышенной четкостью, а результаты экспресс-тестов с применением градиентных заливок свидетельствуют, что недоступных для отображения оттенков у этого монитора просто не существует. Отдельно следует отметить и очень широкий угол обзора по горизонтали – картинка остается качественной при просмотре практически с любого направления, с которого видна поверхность экрана, при этом цвета не искажаются.

Технология IPS дает превосходное статическое изображение, но сверхмалым временем реакции матрица похвастаться не может. Обеспечиваемого ею значения в 30 мс достаточно для видео, но для динамичных игр – явно маловато. Впрочем, далеко не все в них играют.

Снижение цены на L1811S достигнуто в какой-то мере за счет упрощения конструкции. В мониторе нет входа DVI, что оборачивается необходимостью иметь хорошую видеокарту с качественным 2D-изображением. Подставка у L1811S – простейшая, позволяющая регулировать только наклон панели.

Таким образом, LG Flatron L1811S – весьма полезное приобретение для дома. Благодаря удачному сочетанию высокого качества картинки и низкой цены он понравится всем, за исключением фанатов 3D-action. ■

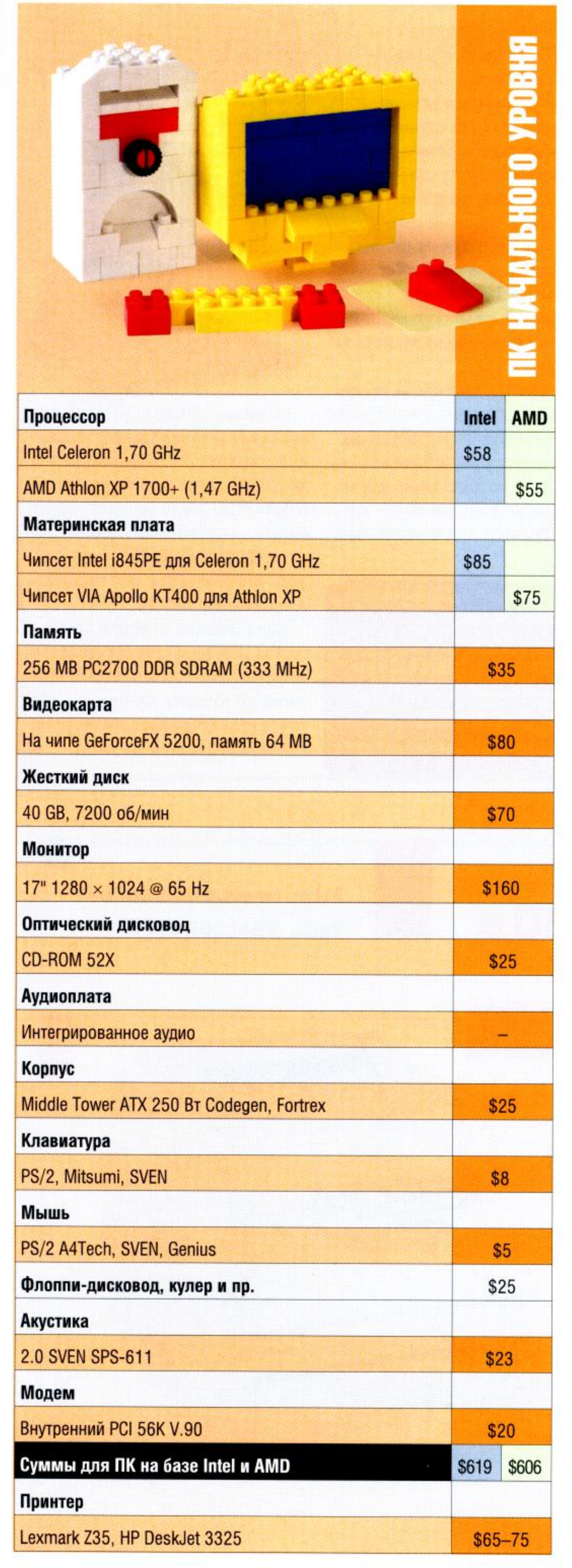


Цена – $570
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303
Рейтинг





ЗА Высокое качество изображения; привлекательная цена; широкий угол обзора
ПРОТИВ Нет входа DVI
ВЕРДИКТ Отличная покупка для дома; годится для работы с цифровым фото и просмотра видео, но для динамичных игр может не подойти



ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Celeron 1,70 GHz	$58	
AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz)		$55
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Celeron 1,70 GHz	$85	
Чипсет VIA Apollo KT400 для Athlon XP		$75
Память		
256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$35	
Видеокарта		
На чипе GeForceFX 5200, память 64 MB	$80	
Жесткий диск		
40 GB, 7200 об/мин	$70	
Монитор		
17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	$160	
Оптический дисковод		
CD-ROM 52X	$25	
Аудиоплата		
Интегрированное аудио	–	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт Codegen, Fortrex	$25	
Клавиатура		
PS/2, Mitsumi, SVEN	$8	
Мышь		
PS/2 A4Tech, SVEN, Genius	$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика		
2.0 SVEN SPS-611	$23	
Модем		
Внутренний PCI 56K V.90	$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$619	$606
Принтер		
Lexmark Z35, HP DeskJet 3325	$65–75	

Компьютеры и лучшие пок

В этом выпуске: Intel i875P – по-прежнему лучшая платформа для Pentium 4, несмотря ни на какие происки производителей материнских плат. Pentium 4 2,40C GHz с шиной FSB 800 MHz – новый фаворит требовательных пользователей и энтузиастов. Интегрированное аудио – стандарт для недорогого компьютера, возможный вариант для ПК среднего уровня. GeForceFX 5200 становится лидером в бюджетном классе.

Главные события последних месяцев связаны с полным обновлением платформ для Pentium 4 и Celeron. Как мы уже неоднократно отмечали, эффективность затрат на приобретение или модернизацию ПК напрямую зависит от качества и функциональности материнской платы. И сегодня как никогда следует быть разборчивым по отношению к данному компоненту.

Первоочередное внимание при выборе материнской платы под Pentium 4 следует уделить поддержке новых Pentium 4 с частотой шины FSB 800 MHz. Вовсе не обязательно, что новая модель, построенная на чипсете серии Intel i865, будет такой поддержкой обладать. Так, Intel i865P работает только с FSB 400 или 533 MHz. В то же время Intel i865PE или i865G (версия с интегрированной графикой) поддерживают FSB 800 MHz вдобавок к 400 и 533 MHz. Что же касается Intel i875P, он работает только с 533- или 800-мегагерцевыми версиями процессоров. По заверениям производителей материнских плат, продукты на базе морально устаревшего Intel i845PE также могут функционировать с FSB 800 MHz. Однако существует определенный риск, связанный с их приобретением, ведь такой режим эксплуатации не предусмотрен разработчиком чипсета. Сегодня Intel i854PE можно рекомендовать только как вариант для ПК начального уровня, да и то лишь по причине чрезвычайно привлекательных цен на соответствующие материнские платы. Для компьютера, покупаемого с перспективой модернизации, требуется платформа Intel i865PE или i875P.

С флагманским чипсетом Intel i875P, который нас так сильно впечатлил в момент своего выхода, случилась неприятная история: более дешевый Intel i865PE смог показать такое же и даже более высокое быстродействие. Здесь постарались производители материнских плат, нашедшие способ активизировать в i865PE технологию Performance Acceleration Technology (сокращенно PAT), ускоряющую работу подсистемы памяти (именно в PAT заключается главное преимущество чипсета Intel i875P над i865PE). Однако даром это им не прошло: пришлось придумать другое название для данной функции (например, у ASUS получилось Hyper Path), и, что самое важное, качество и надежность подобных продуктов были поставлены под сомнение компанией Intel. Теперь нам остается полагаться на честное слово производителей материнских плат, что мы получим от недорогих моделей на базе Intel i865PE быстродействие Intel i875P и при этом не потеряем в стабильности. Тем не менее, при построении ПК высокого уровня недопустимы компромиссы

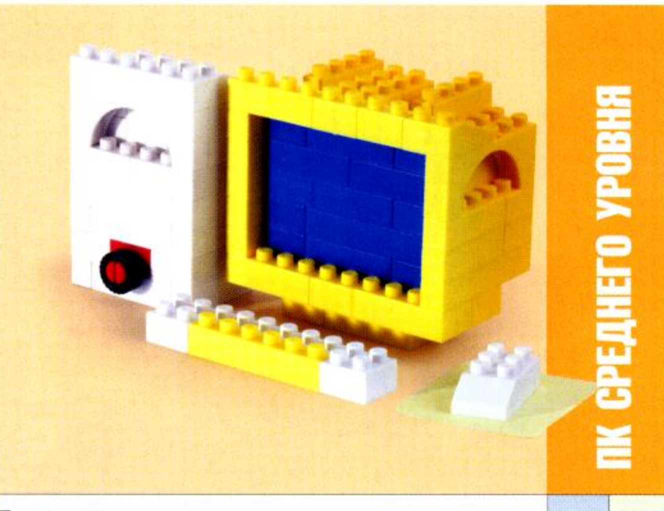
комплектующие: упки месяца

со скоростью или надежностью, так что здесь мы будем по-прежнему рекомендовать платформу Intel i875P.

Важным событием стало появление в продаже младшего Pentium 4 с шиной FSB 800 MHz. Pentium 4 2,40C GHz является оптимальным процессором Intel для ПК высокого уровня, ведь он обладает лучшим быстродействием, чем, к примеру, Pentium 4 2,53 GHz с шиной FSB 533 MHz. Жаль только, что цена на Pentium 4 2,40C GHz кусается – хотелось бы получить такой процессор не более чем за $160. Впрочем, ждать подобного снижения придется еще долго, как это всегда бывает с новыми продуктами Intel. Примером того, какую ценовую политику следует проводить (с точки зрения потребителей), является компания AMD. Не успели мы нарадоваться появлению 150-долларового Athlon XP 2500+ (младшая модель с 512 KB L2-кэша), как цена на него снизилась до $100. Такая производительность за такие деньги – это просто подарок. Интересно, что сходные по быстродействию системы высокого уровня на базе Intel и AMD теперь отличаются в цене на полторы сотни долларов. Разумеется, в разные суммы обойдется и дальнейшая модернизация подобных ПК, ведь процессоры Athlon XP имеют свойство дешеветь до $60, в то время как Pentium 4 никогда не опускаются ниже $140. С другой стороны, новая платформа Intel явно «проживет» дольше: впереди у нее – 0,09-микронные Pentium 4, а вот для nForce2 Ultra 400 все закончится на Athlon XP 3200+ или 3400+ (если последний будет выпущен).

Высокое быстродействие и совместимость с будущими процессорами – не единственное достоинство новых материнских плат. Они обладают богатейшей функциональностью, и нам хотелось бы заострить внимание на их звуковой подсистеме. Интегрированное аудио давно уже стало стандартом для материнских плат средней и высокой ценовых категорий. Однако долгое время мы игнорировали данную возможность как заведомо проигрышную по сравнению с полноценной звуковой платой. Теперь же качество встроенных аудиосистем достигло такого уровня, что покупка отдельного устройства (из числа недорогих) теряет смысл. Для материнских плат на базе Intel i865PE/875P либо NVidia nForce2 характерны 6-канальные аудиочипы, не намного уступающие Sound Blaster Live! 5.1 Digital. Впрочем, учитывая отличную функциональность, совместимость, хорошее качество звука и привлекательную стоимость последней, мы все же оставим ее в нашем ПК среднего уровня как альтернативу. Что же касается систем начального уровня – там звуковая плата больше не будет фигурировать в качестве отдельного компонента.

Еще одно изменение, коснувшееся ПК начального уровня, связано с приходом новой бюджетной линейки видеокарт GeForceFX 5200. Не уступая Radeon 9000 в быстродействии, они обладают тем преимуществом, что поддерживают DirectX 9. А следовательно, GeForceFX 5200 лучше подготовлены к новым играм, что в данном случае перевешивает незначительное удорожание по сравнению с Radeon 9000. Что касается ПК среднего и высокого уровня – там все осталось без изменений, несмотря на появление новых серий GeForceFX 5600, Radeon 9600, а также Radeon 9800 Pro. Подробнее об этом – в специальном материале номера «Графические акселераторы: TOP 10». ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40B GHz (533 MHz FSB)	$170	
AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz)		$85
Материнская плата		
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4	$115	
Чипсет NVidia nForce2 для Athlon XP		$110
Память		
2×256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$70	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 Ti4200, память 64 MB	$140	
Жесткий диск		
80 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB	$100	
Монитор		
17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$220	
Оптический дисковод		
DVD-ROM/CD-RW Combo	$80	
Аудиоплата		
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	$35	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Office Internet Keyboard, PS/2	$15	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$25	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Creative Inspire 5300	$85	
Модем		
«Вектор» GVC R21	$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1240	$1150
Принтер		
Epson Stylus Photo 830, Canon i320	$120	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3800	$90	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	$75	



Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40C GHz (800 MHz FSB)	$195	
AMD Athlon XP 2500+ (512 KB L2-кэш, 1,83 GHz)		$105
Материнская плата		
Чипсет Intel i875P для Pentium 4	$195	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$130
Память		
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$90	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9700, память 128 MB	$250	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB	$135	
LCD-монитор		
17" Samsung SyncMaster 172T/172W	$560	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	$50	
CD-RW 48X/24X/48X	$65	
Аудиоплата		
Sound Blaster Audigy 2	$125	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Internet Navigator, PS/2+USB	$35	
Мышь		
Оптическая, PS/2+USB	$40	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Altec Lansing 5100	$165	
Модем		
«Вектор» ZyXEL Omni 56K	$75	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$2100	$1945
Принтер		
HP DeskJet 5550, Epson Stylus Photo 915	$150–220	
Сканер		
Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C	$125–160	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 650 В•А	$120	

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Планшетные сканеры			
BenQ Scan2Web 4300U	54	★★★★★	–
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	53	★★★★★	–
BenQ Scan2Web 5000E	70	★★★★★	–
HP ScanJet 3500	85	★★★★★	–
Microtek ScanMaker 3830	92	★★★★★	–
Canon CanoScan 3000	98	★★★★★	–
Canon LiDE 30	115	★★★★★	–
Umax Astra 4700	115	★★★★☆	11923
Epson Perfection 2400 Photo	240	–	–
Epson Perfection 3200 Photo	400	–	–
Струйные принтеры			
Lexmark Z35	55	★★★★★	9213
HP DeskJet 3325	65	★★★★★	13143
Epson Stylus C62	85	★★★★★	13143
Canon S330 Photo	105	★★★★★	13143
Epson Stylus Photo 830	115	★★★★★	13143
HP DeskJet 5550	140	★★★★★	13143
HP Photosmart 7150	170	–	–
Epson Stylus Photo 915	190	–	15215
Джойстики			
Genius Flight 2000 F-22X	9	–	–
Genius Flight 2000 F-23	15	★★★★★	9533
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	37	★★★★★	9533
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro Shock	55	★★★★★	9533
Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick	65	★★★★★	–
ThrustMaster Top Gun Afterburner II	65	★★★★★	9533
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	★★★★★	9533
Игровые рули			
SVEN RockFire Star Deluxe	36	★★★★☆	9783
Logitech Wingman Formula Force GP	63	★★★★★	9783
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	105	★★★★★	9783
Logitech MOMO Force	160	★★★★★	9783
Мобильные телефоны			
Siemens A50	90	★★★★★	11917
Siemens A55	115	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 511	120	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 525	130	★★★★★	13137
Motorola C330	140	★★★★★	12821
Siemens C55	150	★★★★★	11917
LG-W3000	170	★★★★★	11917
Motorola C350	180	–	–
Siemens ME45	180	★★★★★	–
Sony Ericsson T300	190	★★★★★	11524
Alcatel OneTouch 715	210	★★★★★	11917
LG-5200	260	★★★★★	11917
Siemens SL45i	260	★★★★★	6491
Samsung SGH-A800	240	★★★★★	11917
Sony Ericsson T68i	265	–	–
Siemens S55	360	★★★★★	12822
Samsung SGH-S300	430	★★★★★	12824
Nokia 7650	500	★★★★★	10891

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Цифровые фотокамеры			
Olympus Camedia C-120	210	★★★★★	10422
Canon PowerShot A200	220	–	–
Olympus Camedia C-220 Zoom	280	★★★★★	10422
Canon PowerShot A60	325	★★★★★	–
Nikon Coolpix 2500	360	★★★★★	10902
Olimpus Digital mju 300	415	★★★★★	12836
Konica Digital Revio KD-400Z	430	★★★★★	11235
Camedia C-4000 Zoom	510	★★★★★	13144
Canon Digital IXUS 400	515	★★★★★	–
Olympus Camedia C-740 Ultra Zoom	540	–	–
Nikon Coolpix 4300	630	★★★★★	12440
Minolta Dimage F300	690	–	–
Canon PowerShot S50	695	★★★★★	–
Olympus Camedia C-5050 Zoom	860	★★★★★	12490
Canon PowerShot G3	965	★★★★★	12490
Sony CyberShot F717V	1130	★★★★★	12490
Nikon Coolpix 5700	1400	★★★★★	12490
Olympus Camedia E-20P	1420	★★★★★	12490
Звуковые платы			
Sound Blaster PCI 128 4.1 Digital	18	–	–
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	35	★★★★★	12444
Sound Blaster Audigy	65	★★★★☆	12444
Terratec SixPack 5.1+	75	★★★★☆	12444
Sound Blaster Audigy 2	125	★★★★★	12444
Hercules Game Theatre XP 6.1	115	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 Platinum	200	★★★★★	12444
ЭЛТ-мониторы			
17" LG Flatron EZ T710PH	155	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 765MB	180	★★★★★	13448
17" AOC 7A+	195	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757MB	210	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757NF	225	★★★★★	8080
17" NEC MultiSync FE791 SB	240	★★★★★	13448
19" Samsung SyncMaster 959NF	330	★★★★★	11532
19" Philips Brilliance 109P40	410	–	12564
Жесткие диски 7200 об/мин			
40 GB Maxtor D740X	69	–	–
40 GB Western Digital WD400BB	70	–	10137
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	71	–	–
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	73	–	–
80 GB Samsung SpinPoint SP8004H	96	★★★★★	12830
80 GB Western Digital WD800JB	105	★★★★★	12830
80 GB IBM/Hitachi IC35L090AVV207-0	100	–	–
120 GB Western Digital WD1200JB	135	–	10137
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	23	–	–
4.1 Altec Lansing 641	270	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5300	85	★★★★★	9529
5.1 SVEN HT-485	162	★★★★★	11526
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	270	★★★★★	9529
5.1 Creative MegaWorks THX 5.1 550	310	★★★★★	12436
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	27	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	35	★★★★★	9784
Logitech MX300	45	★★★★★	11527
Logitech MX500	55	★★★★★	11931

Конструктор

МОНИТОР
17", широкоэкранный
Samsung SyncMaster 172W



ЖЕСТКИЙ ДИСК SERIAL ATA
36 GB, 10000 об/мин,
8 MB кэш-буфер
Western Digital WD360GD



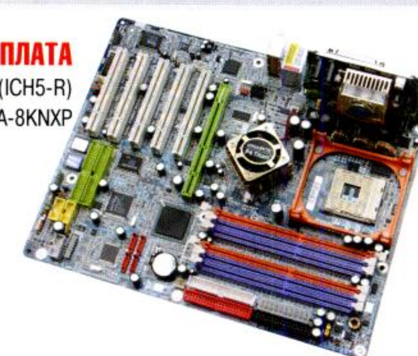
ЖЕСТКИЙ ДИСК EIDE
250 GB, 7200 об/мин,
8 MB кэш-буфер
Western Digital WD2500JB



ПРИВОД DVD+/-RW
Sony DRU-500AX



МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА
Чипсет Intel i875P (ICH5-R)
Gigabyte GA-8KNXP



ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ПРОЦЕССОР
Intel Pentium 4 3,20 GHz



ЗВУКОВАЯ ПЛАТА
Creative Sound Blaster Audigy 2



ВИДЕОКАРТА
Radeon 9800 Pro, 128 MB
Club-3D CGA-P988TVD



МОДУЛИ ПАМЯТИ
2 x 512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)
Corsair TWINX1024-3200LL



КУЛЕР
Cooler Master IHC-L71
Fujiyama





БЛОК ПИТАНИЯ
420 Вт, ATX 2.03
Super Flower SF-420TS

ПЕРЕВЕРНИ СТРАНИЦУ

НАЧАЛО НА С. 20



Персональный компьютер уже давно перешел в категорию бытовой техники. Но в сознании большинства пользователей он все еще остается слишком сложным устройством, настройкой и ремонтом которого может заниматься лишь специалист. Лучший способ избавиться от подобных комплексов и навсегда распрощаться со званием «чайника» – взять и собрать компьютер самостоятельно. Может быть, это звучит так же дико, как совет «Хочешь научиться вождению – сделай автомобиль сам!», но поверьте: компьютер устроен не так уж сложно. Чтобы это продемонстрировать, мы собрали действующую принципиальную схему ПК. Как видно, деталей совсем немного, и требуется лишь правильно их соединить друг с другом. Конечно, чтобы ПК стал функциональным, необходимы операционная система и драйверы устройств, но в их установке также нет ничего сложного. Мы покажем, как это сделать, в следующем номере «Домашнего ПК», ну а пока дадим картину того, какими комплектующими следует обзавестись. Если взять лучшие компоненты, как поступили мы, тогда «постройка» компьютера доставит едва ли не большее удовольствие, чем его использование.

Итак, Pentium 4 3,20 GHz с частотой шины FSB 800 MHz и технологией Hyper-Threading установлен на материнскую плату, основанную на чипсете Intel i875P. Получилась самая быстрая платформа этих дней. Ее мы дополнили 1 GB оперативной памяти, причем взяли специальные модули по 512 MB, подобранные производителем для работы в паре.

Главная изюминка нашего компьютера – его дисковая подсистема. Не секрет, что винчестер остается самым медленным компонентом системы, и прежде всего он ответственен за то время (и нервы), которое мы тратим на ожидание. Жесткий диск с характерным названием Raptor обладает феноменальным быстродействием благодаря своей частоте вращения 10000 об/мин. Но нам и этого оказалось мало – мы создали тандем из двух «Рапторов», подключив их к RAID-контроллеру. Теперь скорость передачи данных достигла фантастических 100 MBps, значительно возросла и скорость реакции ПК. Жаль только, что эти винчестеры недостаточно вместительные – всего 72 GB на двоих. Чтобы поправить положение, мы добавили «Драйвзиллу» WD2500JB емкостью 250 GB. Стоит ли говорить о том, как легко работать с аудио- и видеоданными, используя для этого сверхскоростные винчестеры и обладая достаточно большим и быстрым хранилищем. Кстати говоря, готовые видеофильмы можно записать на оптический диск любого типа: CD-R/RW, DVD+/-R, DVD+/-RW – с помощью Sony DRU500AX (жаль, что не удалось достать более скоростную модель DRU510AX).

Видеокарта Radeon 9800 Pro – самая мощная и функциональная из всех доступных на момент сборки. Особого внимания заслуживает материнская плата, к которой мы подключили все эти компоненты. Gigabyte GA-8KNXP вобрала в себя все функции, которые только можно представить. RAID-контроллеры здесь на любой вкус: Serial ATA – от Intel и IDE (Parallel ATA) производства ITE. Есть полный набор интерфейсов – USB, USB 2.0, FireWire (IEEE 1394) и гигабитный сетевой адаптер. Имеется и встроенная 6-канальная аудиосистема с поддержкой цифрового подключения. Впрочем, мы предпочли воспользоваться звуковой платой Creative Sound Blaster Audigy 2, которая сегодня является наилучшим вариантом для ПК. К ней как нельзя лучше подходит акустическая система Creative MegaWorks THX 5.1 550.

Мы не забыли и об электропитании, задействовав «энергоблок» мощностью 420 Вт. Под стать всему этому великолепию был выбран корпус от известного кутюрье – компании Cooler Master (модель ATC-210C-VX2). В тон корпусу мы подыскали и дисплей – широкоформатный Samsung SyncMaster 172W, одинаково удобный для игр, просмотра DVD и работы в аудио- и видеоредакторах.

Сборка ПК сродни строительству дома: мы можем продумать его устройство до мельчайших подробностей, чтобы он во всем соответствовал нашим запросам и нашим возможностям. Система, представленная в данном материале, наилучшим образом удовлетворит любые нужды домашнего пользователя, вот только стоит она целое состояние. Но если даже этот, самый изощренный, компьютер оказалось собрать не сложнее, чем ребенку – конструктор LEGO, что уже говорить об обычных ПК? ■

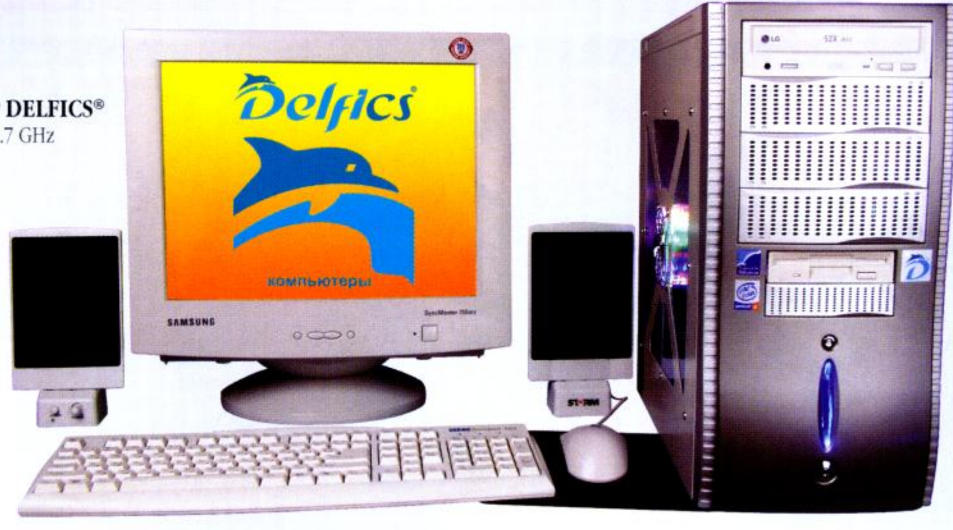
ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ

Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
Cooler Master	K-Trade	(044) 252-9222
Corsair	Entry	(044) 246-8462
Creative	«Ист Сайд Консалтинг»	(044) 418-8351
Gigabyte	Gigabyte Technology	www.gigabyte.com.tw
Intel	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488
Logitech	DataLux	(044) 249-6303
Samsung	Samsung Electronics	www.samsung.ua
Sony, Western Digital	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua
Super Flower	IT-Link	(044) 238-2933

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР DELFICS®
на базе процессора Intel® Pentium® 4 1.7 GHz
системная плата 845EV1
оперативная память 256 MB 266 MHz
жесткий диск 40 GB
видео nVidia GeForce 4MX 440 128 MB
CD-ROM, FDD, AS
клавиатура, мышка, коврик
монитор Samsung 17"

от компании
COMPASS

т/ф.: (044) 531-9730
www.compass.com.ua
www.delfics.com



Подписка на журнал



открыта круглый год!

ЦИФРОВАЯ ФОТОКАМЕРА ROLLEI D330 MOTION (3.34 млн. пикселов) И ФИРМЕННАЯ КЕПКА
от официального дистрибьютора Rollei в Украине НКПО «Элси ЛТД»
тел. (044) 456-3421, т/ф (044) 455-5485
www.rollei.com.ua



ТРИ ОПТИЧЕСКИХ ПРИВОДА TEAC

- **CD-RW** 552EK 52x24x52x Retail
- **внешний COMBO CD-RW/DVD** DW-224PUK 24x10x24x8x
- **внешний CD-RW** CDW552PUK USB 2.0 52x24x52x



от компании «ФОЛГАТ ФТК»
т/ф.: (044) 451-4021, 227-5143
www.folgat.kiev.ua

Подписавшись на журнал «Домашний ПК», вы можете стать обладателем замечательного подарка.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 июля оформил подписку на журнал «Домашний ПК» до конца 2003 г. и до 20 июля прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC».
Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае, если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.
Подведение итогов акции состоится в августе 2003 г.
Результаты акции будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 8–9.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
без CD – 23679
с CD – 22615

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ ПО КАТАЛОГУ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ:
без CD – 5,48 грн за 1 мес
с CD – 9,39 грн за 1 мес

Не забудьте указать свое имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!

НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ОТ ФИРМЫ
10 DVD-боксов
20 jewel-версий
6 подарочных коробок

1С:МУЛЬТИМЕДИА



Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине
(по вопросам партнерства обращаться:
e-mail: multimedia@1c.ua
http://games.1c.ua

Фотоассорти

Сергей Галушка

Очевидно, уже совсем скоро выход очередной модели потребительской цифровой камеры мы будем отмечать двумя-тремя строками скупого технического описания (ну кому же, например, сегодня придет в голову тестировать пленочные «мыльницы»!), понимая, что этим все сказано, все всем ясно, качество их снимков не требует комментариев. И только поистине революционные модели завоюют место в наших тестированиях.

Но пока что появление каждой новой цифровой камеры для нас – событие, еще один шаг на пути к становлению рынка, к снижению цены, к новым возможностям, к лучшему качеству.

Идеология построения данной статьи довольно простая: всю основную информацию о камерах мы постарались собрать в таблицах, а в тексте высказать лишь свои впечатления от работы с моделями. Этот материал нельзя назвать полноценным тестированием, поскольку аппараты поступали к нам в редакцию вразнобой, и мы не могли для них создать одинаковых условий фотографирования. Более того, камеры Samsung Digimax V4 и Toshiba PDR-3300 попали к нам после того, как компакт-диск уже был отдан в производство, поэтому тестовых снимков от них вы там не обнаружите.

Говорят, хороша ложка к обеду, поэтому мы решили представить на этих страницах практически все горячие новинки, с которыми нам удалось поработать в последнее время. Мы сознательно не делили их по группам или ценовым категориям, чтобы не создавать иллюзию охвата того или иного сегмента рынка. Еще раз подчеркну: здесь описаны только новые аппараты, вы найдете среди них модели на любой вкус и толщину кошелька.

Сразу отвечу на возможные вопросы о том, почему в обзоре нет камер Canon и Nikon. Новинкам Canon был посвящен отдельный материал в прошлом номере журнала, а аппараты Nikon в Украину еще попросту не были завезены в нужном количестве в связи с переездом и реструктуризацией европейских складов компании.

И последнее, в таблице не представлена информация о поддерживаемых интерфейсах камер, поскольку практически все рассмотренные устройства обеспечивают USB 1.1 и видеовыход.

BENQ DC 4500



Цена – $360

Это первая камера BenQ, снабженная объективом с переменным фокусным расстоянием.

Внешне аппарат выглядит слегка неуклюжим и громоздким, по характеру напоминая неспешного провинциала, для которого чужды сумасшедшие темпы столичной жизни: он довольно долго готовится к работе, имеет весьма инерционную систему трансфокации объектива, не блещет скоростными показателями при наведении на резкость. Однако внешняя нерасторопность почти не сказывается на качестве снимков. Все цвета BenQ DC 4500 правдиво передает практически при любом освещении, правда, иногда возникают проблемы с четкостью изображений, чаще всего объяснимые нетерпеливостью фотографа, не давшего окончательно отработать системе автофокусировки, либо шевелением камеры в момент нажатия на кнопку *Спуск затвора*.

Модель эргономична и необычайно проста в управлении, а учитывая стоимость, ее можно смело рекомендовать начинающим фотографам либо пользователям, стесненным в средствах, но при этом желающим получать 4-мегапиксельные снимки пристойного качества.

CASIO EXILIM EX-Z3



Цена – $460

Эту стильную компактную камеру, оснащенную объективом с переменным фокусным расстоянием, поклонники модельного ряда Exilim ожидали давно. Реализовать «мечту о зуме» помогла компания Pentax. Естественно, аппарат укомплектовали традиционной док-станцией, а также снабдили джентльменским набором фирменных функций, например 21 программой съемки серии BestShot, процедурой пере-

настройки времени для 162 городов мира и т. д.

Нельзя сказать, что качество снимков Exilim EX-Z3 впечатляет – и с балансом белого бывают просчеты, и четкости иногда недостает – но и не раздражает. Более того, как для имиджевой камеры, то очень даже неплохо: вынул такую «малютку» из нагрудного кармана рубашки, выпустил «дуло» объектива и «щелкай» себе все подряд, получая удовольствие не столько от съемки, сколько от обладания подобной вещицей.

FUJIFILM FINEPIX A303

★★★★☆

Цена – $335

Модели Fujifilm – нечастые гости в нашей редакции, поэтому мы рады каждой новой встрече с ними. Несомненно, FinePix A303 – молодежный аппарат, он весьма элегантен, имеет современный дизайн и необычайно прост в эксплуатации. ЖК-монитор камеры закрыт от повреждений прозрачным защитным пластиком. Диск для переключения режимов находится на задней панели, удобное системное меню снабжено красочными поясняющими пиктограммами. Несмотря на свою простоту, аппарат обеспечивает семь предустановок баланса белого, в том числе три – для флуоресцентных ламп разной цветовой температуры. На подготовку камеры к работе уходит чуть более секунды, системы зуммирования и автофокусировки также демонстрируют хорошие скоростные показатели. В целом, FinePix A303 производит очень приятное впечатление, причем как по «внешности», так и по качеству снимков. «Истинный джентльмен» наверняка будет прощать «своей симпатии» маленькие капризы и слабости, подобные не совсем точному определению баланса белого при искусственном освещении.

KYOCERA FINECAM S5

★★★★★

Цена – $565

KYOCERA FINECAM S3L

★★★★★

Цена – $450

Мы были приятно удивлены, когда на Первой международной киевской фотоярмарке (кстати, репортаж об этом событии читайте в этом номере в рубрике *Служба новостей*) узнали, что камеры Kyocera вот уже несколько месяцев доступны в Украине.

По внешнему виду Finecam S5 и S3L практически ничем не отличаются друг от друга. Корпуса аппаратов имеют приятный дизайн, передние и задние панели у них дюралевые, однако боковая огибающая сделана из пластмассы. Оба аппарата укомплектованы 16-мегабайтовыми картами памяти типа SD, но если для 3-мегапиксельной камеры носителем такой емкости на первых порах можно хоть как-то обходиться, то для 5-мегапиксельной модели нужно сразу же приобретать более емкую карту памяти, что, естественно, повлечет дополнительные расходы.

Системное меню аппаратов выполнено в стиле Sony: главная строка с названиями пунктов располагается в нижней части ЖК-монитора, а при «наезде» курсором на тот или иной пункт и нажатии на кнопку *Enter* всплывает соответствующее подменю; такой подход можно считать вполне удобным и рациональным.

При включении аппарата автоматически поднимается вспышка, при отключении – она без сторонней помощи возвращается на прежнее место. ЖК-мониторы прикрыты защитным стеклом. Управляющих элементов предельно мало: рычажок переключения режимов, кнопки вызова меню и отключения дисплея, а также джойстик продуманной эргономичной формы.

Аппараты быстро готовятся к работе, оборудованы точной и высокоскоростной системой трансфокации объектива и наводки на резкость. В комплект поставки входит блок питания, зарядка батарей осуществляется в корпусах камер. Практически с любыми видами съемки модели справляются успешно, демонстрируя хорошую цветопередачу и четкость изображений. Иногда возможны ошибки в определении баланса белого при комбинированном освещении объектов источниками разной цветовой температуры.

BENQ DC 4500 | ★★★★☆ | **Цена** – $360



CASIO EXILIM EX-Z3 | ★★★★☆ | **Цена** – $460



FUJIFILM FINEPIX A303 | ★★★★☆ | **Цена** – $335



KYOCERA FINECAM S5 | ★★★★★ | **Цена** – $565



KYOCERA FINECAM S3L | ★★★★★ | **Цена** – $450



KODAK EASYSHARE LS443 ZOOM | ★★★★☆ | **Цена** – $472



KONICA DIGITAL REVIO KD-500Z | ★★★★★ | **Цена** –$640



MINOLTA DIMAGE F300 | ★★★★★ | **Цена** – $760



KODAK EASYSHARE LS443 ZOOM

★★★★☆

Цена – $472

Судя по простоте управления, приятному дизайну и богатству функций, можно ожидать, что данный аппарат придется по душе широкому кругу пользователей.

Передняя и задняя панели LS443 выполнены из металла, материал боковых сторон – пластик. Для удобного удержания камеры в руке имеются специальные металлические наплывы и вставки. В целом для модели характерны приятный дизайн и неплохая эргономика, хотя к последней можно предъявить некоторые претензии. Переключение основных режимов съемки осуществляется с помощью специального управляющего диска, в центре которого расположена кнопка-джойстик для навигации по пунктам системного меню. Данный элемент рассчитан на работу большим пальцем левой руки, что поначалу несколько непривычно.

В LS443 использован объектив Variogon 35–105 мм, разработанный совместно с немецкой компанией Schneider-Kreuznach. Камера поставляется совместно с док-станцией EasyShare, упрощающей загрузку отснятых изображений в компьютер по интерфейсу USB. При этом используется протокол PTP, благодаря чему операционные системы типа Windows XP и Mac OS X 9.0 (и выше) автоматически распознают устройство. Кроме получения статичных снимков, аппарат обеспечивает запись и воспроизведение видеоклипов со звуком.

Kodak EasyShare LS443 питается от весьма тонкого ионолитиевого аккумулятора, зарядка которого происходит в корпусе камеры при установке ее на платформу док-станции.

Аппарат довольно быстро готовится к работе и демонстрирует неплохие скорости трансфокации объектива и автоматической наводки на резкость. Кадры, полученные при дневном свете, отличаются хорошей цветопередачей и малой зашумленностью, однако четкости им явно не хватает – в результате многие детали «замыливаются». Впрочем, цена оправдывает такое качество.

KONICA DIGITAL REVIO KD-500Z



Цена – $640

Внешне и функционально данная модель мало чем отличается от своих предшественниц KD-310Z и KD-400Z, ну разве что мегапикселов стало побольше да корпус приобрел роскошный черный отлив. В остальном же все по-прежнему: приятный современный стиль, прочный компактный металлический корпус с подвижной шторкой, отодвигающейся не в правую, а в левую сторону (поначалу это может создавать определенные неудобства).

Аппарат также удивляет необычайно быстрой подготовкой к работе: чуть более секунды – и объектив, стремительно выехав из корпуса под мелодичный аккорд звуковой заставки и эффектную иллюминацию лампы подсветки при плохой освещенности, уже «нацелен» на объект (кстати, наводка на резкость и одновременный просчет экспозиции также происходят довольно быстро).

KD-500Z поддерживает фактически сразу три типа карт памяти с возможностью задания приоритета использования разнородных носителей – MMC/SD и Memory Stick. Понравилось управление аппаратом: продуманное меню, снабженное простыми поясняющими пиктограммами, и всего лишь два элемента для навигации – джойстик и кнопка *Menu/Set*.

Каждый кадр легко снабдить голосовыми комментариями. При необходимости вы можете применять устройство в качестве диктофона. В камере доступны функции копирования снимков и видео из каждого из поддерживаемых ею носителей (в том числе и внутренней памяти) на любой другой, а также предусмотрена возможность уменьшения размеров отснятых кадров.

Во время тестовых испытаний аппарат демонстрировал великолепную цветопередачу, практически полное отсутствие хроматической аберрации, отличную четкость изображения, чем и заслужил наши симпатии.

MINOLTA DIMAGE S404 | ★★★★☆ | **Цена** – $492



MINOLTA DIMAGE F300

★★★★★

Цена – $760

Эта модель продолжает серию «F», особенностью которой являются элегантный дизайн изделия и высокая производительность. По уровню функциональности F300 уступает только профессиональным камерам Minolta. Модель выглядит очень симпатично: прочный алюминиевый корпус с отделкой из нержавеющей стали.

F300 позволяет полностью управлять экспозицией, контрастом, цветовой насыщенностью, балансом белого, чувствительностью сенсора и фокусом. Аппарат оснащен системами целевого следящего и пространственного автофокуса, обеспечивающими сопровождение объекта съемки в трехмерном пространстве в пределах диапазона фокусировки. Еще одна изюминка F300 – автоматический выбор цифровой сюжетной программы, что освобождает фотографа от необходимости самостоятельно оценивать условия съемки и перенастраивать камеру в случае изменения ситуации.

Каждый снимок можно снабдить голосовыми комментариями, легко также скопировать одно или несколько изображений на ту же самую или другую карту памяти, включая присоединенные аудиотреки. По качеству съемки к аппарату претензий практически нет – своему обладателю такая модель подарит море приятных впечатлений.

MINOLTA DIMAGE S404

★★★★☆

Цена – $492

Судя по массе и габаритам, данный аппарат явно предназначен для крупной мужской руки. Однако современный продуманный эргономичный дизайн и серебристый цвет корпуса несколько скрадывают его неуклюжесть.

ЖК-монитор камеры прикрыт прозрачным пластиком, на верхней панели имеется дополнительный служебный монохромный дисплей, подобный тому, что мы видели у полупрофессиональных моделей Dimage 7. Управление камерой организовано в привычном «минолтовском» стиле: строгая многостраничная система меню без прокруток, доступ в одно касание к изменению наиболее важных параметров.

Система трансфокации объектива довольно-таки медленная, хотя автоматическая наводка на резкость происходит быстро с подсветкой в видоискателе той области, на которую удалось сфокусироваться.

Несколько удивил тот факт, что модель поддерживает съемку с приоритетом диафрагмы, однако режима фотографирования с приоритетом выдержки не существует. Заметим, что на смену Dimage S404 приходит новая модель – S414, однако в Украине она будет доступна лишь в середине лета и, судя по дизайну и спецификациям, во многом напомнит нам свою «сестру».

По цветопередаче и четкости к снимкам претензий нет, аппарат можно смело рекомендовать начинающим пользователям.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЦИФРОВЫХ ФОТОКАМЕР

Модель	Тип матрицы; размер в дюймах; млн. пикселов всего (эффективных)	Чувствительность матрицы, эквивалент ISO	Максимальный размер кадра	Оптический трансфокатор /цифровое увеличение	Объектив: фокусное расстояние, мм /эквивалент для пленочных (35 мм) камер, мм/максимальная апертура, 1:x	Диапазон фокусировки: стандартный режим/макрорежим, м	Видоискатель/цветной ЖК-дисплей, дюймы (тыс. пикселов)/ символьно-текстовый монитор	Способы фокусировки	Способы замера экспозиции	Баланс белого/возможность компенсации баланса белого	Программы съемки
BenQ DC 4500	CCD; 1/8; 4,1 (4,0)	Авто, 100, 200, 400	2272 × × 1704	3x/3x	8–24/ 38–114/ 3,4–4,9	0,4–∞/ 0,08–0,4	Опти-ческий/ 1,5 (Н/д)/Да	Мульти-зонный автофокус	Матричный, центрально-взве-шенный, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Авто, программный, видео, макро
Casio Exilim EX-Z3	CCD; 1/2,5; 3,34 (3,2)	Авто, 50, 100, 200	2048 × × 1536	3x/4x	5,8–17,4/ 35–105/ 2,6–4,8	0,4–∞/ 0,06–0,5	Опти-ческий/ 2 (85)/Нет	Мульти-зонный автофокус, ручной	Матричный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы, ручной	Авто, программный, Best Shot (21 встроенная сцена), видео, макро
Fujifilm FinePix A303	CCD; 1/2,7; 3,34 (3,24)	100	2048 × × 1536	3x/-	5,7–17,1/ 38–114/ 2,8–4,8	0,6–∞/ 0,1–0,8	Опти-ческий/ 1,5 (60)/Нет	Мульти-зонный автофокус	Матричный	Авто, дневной свет, облачно, флуоресцентные лампы (три значения), лампы накаливания	Авто, программный, видео, макро
Kyocera Finecam S3L	CCD; 1/1,8; 3,34 (3,2)	Авто, 100, 200, 400	2048 × × 1536	3x/4x	7,3–21,9/ 35–105/ 2,8–4,8	0,6–∞/ 0,17–0,6	Опти-ческий/ 1,6 (110)/Нет	Мультизонный автофокус, точечный, ручной	Матричный, центрально-взве-шенный, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Авто, программный, приоритет выдержки, цифровые эффекты, видео, макро
Kyocera Finecam S5	CCD; 1/1,8; 5,25 (5,0)	Авто, 100, 200, 400	2560 × × 1920	3x/4x	7,3–21,9/ 35–105/ 2,8–4,8	0,6–∞/ 0,17–0,6	Опти-ческий/ 1,6 (110)/Нет	Мульти-зонный автофокус, точечный, ручной	Матричный, центрально-взве-шенный, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Авто, программный, приоритет выдержки, цифровые эффекты, видео, макро
Kodak EasyShare LS443 Zoom	CCD; 1/8; 4,2 (4,0)	Авто, 100, 200, 400	2448 × × 1632	3x/3,3x	7,3–21,9/ 35–105/ 2,8–4,8	0,6–∞/ 0,13–0,6	Опти-ческий/ 1,8 (Н/д)/Нет	Мультизонный автофокус, точечный	Матричный, центрально-взве-шенный, точечный	Авто, дневной свет, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Авто, пейзаж, ночная сцена, спорт, цифровые эффекты, видео, макро
Konica Digital Revio KD-500Z	CCD; 1/1,8; 5,36 (5,0)	Авто	2592 × × 1944	3x/4x	8–24/ 39–117/ 2,8–4,9	0,5–∞/ 0,06–0,5	Опти-ческий/ 1,5 (Н/д)/ Нет	Мультизонный автофокус	Центрально-взве-шенный, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Авто, цифровые эффекты, пейзаж, ночной портрет, видео, макро
Minolta Dimage F300	CCD; 1/1,8; 5,3 (5,0)	Авто, 64, 100, 200, 400	2560 × × 1920	3x/4x	7,8–23,4/ 38–114/ 2,8–4,7	0,45–∞/ 0,14–0,54	Опти-ческий/ 1,5 (110)/ Да	Мультизонный автофокус, с выбором зоны фокусировки, следящий автофокус, ручной	Матричный, центрально-взве-шенный, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы, ручной	Авто, программный, приоритет выдержки/диафрагмы, цифровые эффекты, портрет, спорт, пляж, ночной портрет, видео, макро
Minolta Dimage S404	CCD; 1/1,8; 4,13 (3,95)	Авто, 64, 100, 200, 400	2272 × × 1704	4x/2,2x	7,15–28,6/ 35–140/ 3–3,6	0,5–∞/ 0,16–0,6	Опти-ческий/ 1,8 (122)/ Да	Мультизонный автофокус, ручной	Матричный, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы, ручной	Авто, программный, приоритет диафрагмы, ручной, портрет, пейзаж, ночной портрет, текст, видео, макро
Olympus Digital µ[mju:] 300	CCD; 1/2,51; 3,34 (3,24)	Авто (80–320)	2048 × × 1536	3x/4x	5,8–17,4/ 35–105/ 3,1–5,2	0,5–∞/ 0,2–0,5	Опти-ческий/ 1,5 (134)/ Нет	Мультизонный автофокус	Digital ESP, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Авто, портрет, пейзаж, ночная сцена, «2 в 1», панорама, цифровые эффекты, видео, макро
Olympus Camedia C-350 Zoom	CCD; 1/1,8; 3,3 (3,2)	Авто (64–400)	2048 × × 1536	3x/3,3x	5,8–17,4/ 35–105/ 3,1–5,2	0,5–∞/ 0,2–0,5	Опти-ческий/ 1,8 (85)/ Нет	Мультизонный автофокус	Digital ESP, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Авто, программный, портрет, пейзаж, ночная сцена, «2 в 1», панорама, цифровые эффекты, видео, макро
Olympus Camedia C-740 Ultra Zoom	CCD; 1/2,5; 3,34 (3,18)	Авто, 100, 200, 400	2048 × × 1536	10x/3x	6,3–63/ 38–380/ 2,8–3,7	0,5–∞/ 0,07–0,2 (от 0,03 в Super macro)	Элек-тронный/ 1,5 (110)/ Нет	Мультизонный автофокус, автоматический по выбираемой зоне, точечный, ручной	Digital ESP, матричный, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы (три значения), ручной	Авто, программный, приоритет выдержки/диафрагмы, ночная сцена, портрет, спорт, ночная сцена, пейзаж, видео, макро
Pentax Optio 33L	CCD; 1/2,7; 3,34 (3,2)	Авто, 100, 200, 400	2048 × × 1536	3x/2,7x	5,8–17,4/ 35–105/ 2,6–5	0,4–∞/ 0,1–0,5	Нет/ 1,5 (Н/д)/ Нет	Мультизонный автофокус, ручной	Матричный, центрально-взве-шенный, точечный	Авто, дневной свет, в тени, лампы накаливания, флуоресцентные лампы, ручной	Авто, программный, пейзаж, портрет, цифровые фильтры, 3D, ночная сцена, ассистент панорам, видео, макро
Pentax Optio S	CCD; 1/1,25; 3,34 (3,2)	Авто, 50, 100, 200	2048 × × 1536	3x/4x	5,8–17,4/ 35–105/ 2,6–4,8	0,4–∞/ 0,18–0,5 (0,06–0,2 Super macro)	Опти-ческий/ 1,6 (Н/д)/ Нет	Мультизонный автофокус, 7-точечный автофокус, ручной, точечный	Матричный, центрально-взве-шенный, точечный	Авто, дневной свет, в тени, лампы накаливания, флуоресцентные лампы, ручной	Авто, программный, пейзаж, портрет, цифровые фильтры, 3D, ночная сцена, ассистент панорам, видео, макро
Samsung Digimax 410	CCD; 1/1,8; 4,1 (3,87)	Авто, 100, 200, 400	2272 × × 1704	3x/2x	7–21/ 35–105/ 2,8–4,8	0,8–∞/ 0,2–0,8	Опти-ческий/ 1,6 (Н/д)/ Да	Мультизонный автофокус, точечный	Матричный, центрально-взве-шенный, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Авто, программный, приоритет выдержки/диафрагмы, ночная сцена, цифровые фильтры, видео, макро
Samsung Digimax V4	CCD; 1/1,8; 4,1 (4,0)	Авто, 100, 200, 400	2272 × × 1704	3x/4x	7,7–23,1/ 38–114/ 2,7–4,9	0,8–∞/ 0,3–0,8 (0,06–0,3 Super macro)	Опти-ческий/ 1,5 (117,6)/ Нет	Мульти-зонный автофокус, ручной	Матричный, точечный	Авто, дневной свет, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы	Авто, программный, приоритет выдержки/диафрагмы, ночная сцена, цифровые фильтры, видео, макро
Toshiba PDR-M25	CCD; 1/2,6; 2,3 (2,2)	Авто, 100, 200, 400	1792 × × 1200	3x/4x	6,2–18,6/ 38–114/ 2,9–3,02	0,4–∞/ 0,08–∞	Опти-ческий/ 1,5 (61,6)/Да	Мультизонный автофокус, ручной	Матричный, точечный	Авто, дневной свет, флуоресцентные лампы (два значения), лампы накаливания	Авто, программный, черно-белый, макро
Toshiba PDR-3300	CCD; 1/1,8; 3,3 (3,2)	Авто, 100, 200, 400	2048 × × 1536	2,8x/4x	7,25–20,3/ 35–100/ 2,9–4,8	0,8–∞/ 0,1–∞	Опти-ческий/ 1,6 (60)/ Нет	Мультизонный автофокус, ручной	Матричный, точечный	Авто, дневной свет, флуоресцентные лампы (два значения), лампы накаливания	Авто, программный, приоритет выдержки/диафрагмы, ручной, портрет, пейзаж, спорт, ночная сцена, «16 в 1», цветовые фильтры, видео, макро
Toshiba PDR-3320	CCD; 1/2,51; 3,23 (3,16)	Авто, 100, 200, 400	2048 × × 1536	3x/4x	6,2–18,6/ 38–114/ 2,9–3,02	0,4–∞/ 0,08–∞	Опти-ческий/ 1,5 (61,6)/Да	Мультизонный автофокус, ручной	Матричный, точечный	Авто, дневной свет, флуоресцентные лампы (два значения), лампы накаливания	Авто, программный, черно-белый, макро

Режимы вспышки: Авто/Red-Eye Reduction/Fill-in/Off/ Slow-Synchro по «передней шторке»/Slow-Synchro по «задней шторке»/регулировка мощности импульса	Эффективное расстояние при съемке со встроенной вспышкой: Wide/Tele, м	Поддерживаемые карты памяти	Доступная встроенная память, MB/карта памяти в комплекте, MB	Форматы файлов	Питание/зарядное устройство в комплекте	Габариты (Ш × В × Г), мм	Масса без батарей и карты памяти, г	Ориентировочная цена в Киеве, $
●/●/●/●/○/○/○	ISO 100: 0,4–3,0/ 0,5–2,0	CompactFlash I	○/CompactFlash I, 16	TIFF, JPEG (2 степени компрессии), AVI (M-JPEG без звука)	2 аккумулятора типа AA/●	109 × 81 × 48	318	360
●/●/●/●/○/○/○	ISO Auto: 0,4–2,3	SD/ MMC	10/○	JPEG (3 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	Ионолитиевый аккумулятор/●	87 × 57 × 22,9	126	460
●/●/●/●/●/○/○	ISO 100: 0,3–3,5/ 0,6–3,0	XD-Picture	○/XD-Picture, 16	JPEG (2 степени компрессии), AVI (M-JPEG без звука)	2 батареи типа AA/○	97 × 64 × 34,3	145	335
●/●/●/●/○/○/○	ISO 100: 0,6–2,5/ 0,5–2,0	SD/ MMC	○/SD, 16	JPEG (2 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	Ионолитиевый аккумулятор BP-1000S/●	91 × 57 × 31,5	165	450
●/●/●/●/○/○/○	ISO 100: 0,6–2,5/ 0,5–2,0	SD/ MMC	○/SD, 16	JPEG (2 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	Ионолитиевый аккумулятор BP-1000S/●	91 × 57 × 31,5	165	565
●/●/●/●/○/○/○	ISO Auto: 0,5–3,3/ 0,5–2,0	SD/ MMC	16/○	JPEG (2 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	Ионолитиевый аккумулятор/+	109 × 61,5 × 37,5	225	472
●/●/●/●/○/○/○	ISO 100: 0,5–3,5	SD/ MMC, Memory Stick	2/SD, 16	JPEG (3 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	Ионолитиевый аккумулятор/●	94 × 56 × 29,5	198	640
●/●/●/●/○/○/○	ISO 100: 0,5–3,5/ 0,5–2,0	SD/ MMC	○/SD, 64	TIFF, JPEG (3 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	2 батареи типа AA либо CR-V3/○	110 × 52,5 × 32,5	185	760
●/●/●/●/○/○/○	ISO 100: 0,5–3,5/ 0,5–2,0	CompactFlash I	○/CompactFlash I, 16	TIFF, JPEG (3 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	4 батареи типа AA/○	113,5 × 64,5 × 58,5	335	492
●/●/●/●/○/○/○	ISO Auto: 0,2–4/ 0,2–2,5	XD-Picture	○/XD-Picture, 16	JPEG (2 степени компрессии), AVI (M-JPEG без звука)	Ионолитиевый аккумулятор Li-10B/●	99 × 56 × 33,5	165	440
●/●/●/●/●/●/○	ISO Auto: 0,2–3,4/ 0,2–2,0	XD-Picture	○/XD-Picture, 16	JPEG (2 степени компрессии), AVI (M-JPEG без звука)	2 батареи типа AA либо CR-V3/○	108 × 57,5 × 40	170	326
●/●/●/●/●/●/●	ISO 100: 0,3–4,5/ 1,2–3,5	XD-Picture	○/XD-Picture, 16	TIFF, JPEG (2 степени компрессии), AVI (M-JPEG без звука)	4 батареи типа AA либо 2 CR-V3/○	107,5 × 66 × 68,5	295	540
●/●/●/●/○/○/○	ISO Auto: 0,2–5,0/ 0,1–2,7	CompactFlash I	○/CompactFlash I, 16	JPEG (3 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	2 батареи типа AA либо CR-V3/○	105 × 63 × 41,5	180	370
●/●/●/●/○/○/○	ISO 200: 0,2–3,5/ 0,1–2,0	SD/ MMC	11/○	JPEG (3 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	Ионолитиевый аккумулятор D-LI8/●	83 × 52 × 20	98	450
●/●/●/●/●/○/○	ISO 200: 0,3–3,0/ 0,3–2,0	CompactFlash I	○/CompactFlash I, 16	JPEG (3 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	4 батареи типа AA/○	116 × 73 × 62	340	440
●/●/●/●/●/○/○	ISO 200: 0,3–3,0/ 0,3–2,0	SD/ MMC	○/SD, 32	TIFF, JPEG (3 степени компрессии), AVI (M-JPEG со звуком)	2 батареи типа AA либо CR-V3/●	105,5 × 54,6 × 38	165	493
●/●/●/●/○/○/○	ISO 100: 0,4–2,5	SmartMedia	○/SmartMedia, 8	JPEG (3 степени компрессии)	4 батареи типа AA/○	105 × 68 × 55	230	202
●/●/●/●/○/○/○	ISO 100: 0,5–2,9	SD/ MMC	○/SD, 8	JPEG (3 степени компрессии)	4 батареи типа AA/○	115,5 × 69,2 × 46,1	230	299
●/●/●/●/○/○/○	ISO 100: 0,4–2,5	SmartMedia	○/SmartMedia, 8	JPEG (3 степени компрессии)	4 батареи типа AA/○	105 × 68 × 55	230	290

OLYMPUS CAMEDIA C-350 ZOOM | ★★★★★ | Цена – $326



OLYMPUS CAMEDIA C-740 ULTRA ZOOM | ★★★★★ | Цена – $540

OLYMPUS DIGITAL µ[MJU:] 300 | ★★★★★ | Цена – $440



PENTAX OPTIO S | ★★★★☆ | Цена – $450



OLYMPUS DIGITAL µ[MJU:] 300

★★★★★

Цена – $440

По сути, это первый в мире имиджевый компактный цифровой аппарат с металлическим корпусом, устойчивым к неблагоприятным погодным условиям. Материалы отделки комбинируются так, что яркий отраженный свет от блестящей инкрустированной подвижной крышки нейтрализуется сдержанными прохладными тонами корпуса модели, образуя причудливую игру цвета. Таким образом дизайн в данном случае привносит активное творческое начало в процесс фотографирования, создает хорошее настроение, вдохновляет на поиск новых форм самовыражения.

Основная концепция аппарата заключена в слогане Olympus «Capture every moment», т. е. минимум «заумных» ручных настроек и максимум удобств для пользователя, чтобы он смог при желании запечатлеть любое мгновение. Пять сюжетных программ съемки призваны обеспечить такой подход.

Модель оперативно готовится к работе, имеет скоростной трансфокатор и быструю систему наведения на резкость. В устройстве нет подсветки для автофокусировки в условиях плохой освещенности, однако даже в этом случае при фотографировании со вспышкой кадры получаются на удивление четкими и резкими, в чем вы можете убедиться сами, рассмотрев снимки, представленные на диске.

OLYMPUS CAMEDIA C-350 ZOOM

★★★★★

Цена – $326

Несмотря на то что данное устройство пришло на смену Camedia C-300 Zoom, внешне оно претерпело довольно существенные изменения. Дизайн модели заметно «мигрировал» в сторону Digital µ[mju:] – разработчики отказались от выдвижной вспышки, разместив ее рядом с видоискателем под подвижной шторкой, полностью переделали объектив, слегка расширили функциональные возможности аппарата. Теперь камера вместо носителя SmartMedia использует карту памяти xD-Picture и питается не от четырех, а от двух элементов типа AA. Хотя последнее решение наверняка сделано в угоду дизайну, поскольку энергопотребление аппарата довольно-таки большое и при покупке C-350 Zoom мы рекомендуем дополнительно приобрести набор высокоемких аккумуляторов вместе с зарядным устройством.

В целом же перед нами зрелое отработанное решение – отличный аппарат начального уровня с привлекательным соотношение цена/качество, позволяющий получать великолепные снимки практически в любых условиях освещенности.

OLYMPUS CAMEDIA C-740 ULTRA ZOOM

★★★★★

Цена – $540

Olympus продолжает с непостижимой для обычного смертного настойчивостью совершенствовать серию камер Ultra Zoom, причем новинки в ней появляются как грибы после дождя. Мы сообщали о том, что на выставке CeBIT 2003 компания продемонстрировала камеры Camedia C-740 UZ и C-750 UZ. Первая из них уже доступна в Украине.

Модель Camedia C-740 UZ пришла на смену C-730 UZ и в отличие от своей предшественницы слегка уменьшилась в размерах, перестала поддерживать карты памяти SmartMedia (только xD-Picture), стала использовать объектив с увеличенным фокусным расстоянием (6,3 – 63 мм вместо 5,9 – 59 мм). На боковой стороне аппарата почему-то исчез синхроразъем для подключения внешних вспышек. Функционально же камеры практически не отличаются друг от друга.

Мобильным и быстрым это устройство не назовешь, скорее, оно предназначено для неспешной творческой съемки. Снимки, сделанные Camedia C-740 UZ, по-прежнему отличаются прекрасной проработкой деталей и хорошей цветопередачей, а благодаря возможности регулирования мощности импульса вспышки вы сможете получать пристойные кадры в условиях любого освещения.



PENTAX OPTIO 33L



Цена – $370

С первого взгляда, с первой встречи эта модель не может не понравиться благодаря своей оригинальной конструкции и дизайну. Аппарат снабжен ЖК-монитором, откидывающимся вверх и способным поворачиваться на 180° вокруг вертикальной оси. При более тесном знакомстве Optio 33L также не перестает удивлять простотой и удобством управления, приятно анимированным системным меню.

Аппарат не содержит оптического видоискателя, так что при фотографировании в любую погоду придется пользоваться ЖК-дисплеем. Optio 33L поддерживает множество ручных настроек, набор функций практически в точности совпадает с тем, что обеспечивает модель Pentax Optio S, рассмотренная чуть ниже (включая 3D-режим и процедуру панорамной съемки).

Подготовка к работе у Optio 33L занимает около 3 секунд, наведение на резкость происходит почти мгновенно, скорость трансфокации объектива также вполне приемлемая. Нет никаких претензий и к качеству снимков.

PENTAX OPTIO S

★★★★☆

Цена – $450

Компактный, легкий, удобный, в прочном эргономичном металлическом корпусе, этот аппарат станет главной и неотъемлемой частью вашего имиджа. Для обеспечения компактности модели в «походном» состоянии часть линз объектива вынесена за пределы оптической оси. После включения устройства и быстрого практически бесшумного выдвижения трех телескопических цилиндров объектива линзы возвращаются на законное место. Наводка на резкость также происходит довольно живо по одной из семи точек автофокуса.

Кнопка включения аппарата располагается на верхней панели рядом со *Спуском затвора* и подсвечивается зеленым светом. Для навигации по пунктам системного меню применяется кнопка-джойстик весьма небольшого размера (людям с крупными пальцами ею пользоваться будет довольно-таки затруднительно).

Аппарат позволяет высвечивать яркостную гистрограмму кадра в режиме реального времени и, кроме того, изменять цветовую насыщенность и контрастность захватываемого изображения.

Модель поддерживает ряд довольно оригинальных режимов. Так, с помощью ассистента панорам вы сможете склеивать воедино несколько последовательных снимков, благодаря традиционному для Pentax режиму 3D получать стереослайды (специальные очки для их более удобного просмотра идут в комплекте с аппаратом). Есть также в камере возможность в одно касание выставлять время в различных городах – привлекательная функция для путешественников. В целом – очень удобное устройство.

Аппарат в основном предназначен для съемок на улице – только в таких условиях он сможет продемонстрировать все свои достоинства. При фотографировании в помещении на

SAMSUNG DIGIMAX 410 | ★★★★☆ | **Цена** – $440



TOSHIBA PDR-M25 | ★★☆☆☆ | **Цена** – $202



SAMSUNG DIGIMAX V4 | ★★★★★ | **Цена** – $493



TOSHIBA PDR-3320 | ★★★☆☆ | **Цена** – $290

TOSHIBA PDR-3300 | ★★★★☆ | **Цена** – $299

изображениях становятся заметными шумы, часто не хватает мощности импульса вспышки, чтобы нужным образом высветить снимаемую сцену.

SAMSUNG DIGIMAX 410
★★★★☆

Цена – $440

Перед нами добротный «серединячок» – современная цифровая камера, имеющая приятный дизайн, продуманную эргономику и позволяющая получать изображения высокого качества при любом освещении. Аппарат ничем особенным не блещет, но и не выглядит сиротливо на фоне «знаменитых японцев». Более того, он привлекает ценой и наличием великолепных аксессуаров в обычном комплекте поставки, например жесткого стильного чехла.

При подготовке к работе, трансфокации объектива и наведении на резкость модель не демонстрирует рекордов по скорости, но и не вызывает раздражения. Аппарат поддерживает множество ручных настроек и функций, характерных для более дорогих моделей. Довольно неплохая цветопередача, в большинстве случаев корректное определение баланса белого, однако есть некоторые претензии по четкости изображения – при съемке пейзажей система объектив–матрица слегка «мылит» изображение.

SAMSUNG DIGIMAX V4
★★★★★

Цена – $493

Пожалуй, это одна из лучших цифровых фотокамер Samsung, доступных сегодня на рынке. Ее отличают высокая функциональность, современный дизайн, небольшие размеры, хорошая эргономичность, простота управления, системное меню на русском языке. Добавьте к этому весьма привлекательное соотношение цена/производительность, и вы поймете, что данная модель может составить серьезную конкуренцию изделиям от «японской пятерки» в классе потребительских аппаратов.

Digimax V4 оборудован объективом Varioplan Zoom 7,7–23,1 от известной немецкой фирмы Shneider-Kreuznach. ЖК-монитор модели прикрыт прозрачным защитным пластиком. Переключение основных режимов съемки осуществляется с помощью специального диска на задней панели. Подготовка к работе происходит в считанные секунды, системы автофокуса и трансфокации объектива также вполне «расторопны», благодаря чему вы не упустите нужный момент.

Модель потребляет довольно много энергии, поэтому имеет смысл сразу же обзавестись дополнительным набором высокоемких аккумуляторов с зарядным устройством.

К качеству снимков особых претензий нет: насыщенный цвет с сохранением информации о полутонах, неплохая прорисовка деталей.



TOSHIBA PDR-M25
★★☆☆☆

Цена – $202

TOSHIBA PDR-3320
★★★☆☆

Цена – $290

Камеры компании Toshiba также впервые попали в нашу

редакцию. Рассматриваемые модели имеют довольно оригинальный дизайн, но по современным меркам выглядят все же несколько громоздкими, хотя в целом разработчики немало внимания уделили эргономике аппаратов.

ЖК-мониторы устройств прикрыты защитным стеклом. Аппараты необычайно легки в управлении: на задней панели расположена кнопка-джойстик для путешествия по пунктам простенького системного меню, сверху – еще три элемента, служащие для смены режимов вспышки, степени сжатия снимков и включения таймера или макросъемки. Кроме того, на верхней панели доступен главный функциональный диск.

Для подготовки к работе достаточно около 3 секунд, наводка на резкость происходит сравнительно быстро (правда, точности при этом иногда недостает, особенно на неконтрастных объектах), механизм трансфокации довольно медленный. Благодаря наличию на верхней панели служебного монохромного дисплея можно осуществлять съемку с выключенным ЖК-монитором.

Качество снимков от PDR-M25 оставляет желать лучшего: нередки ошибки при наведении на резкость и автоматическом определении баланса белого (выставление предустановленных значений практически не меняет картины). Несмотря на внешнюю идентичность, по качеству снимков PDR-3320 нам понравилась намного больше, чем PDR-M25, – и цветопередача на уровне, и четкость картинки выше.

TOSHIBA PDR-3300

★★★★☆

Цена – $299

При оценке дизайна и эргономичности этого аппарата в нашей редакции мнения разделились – от полного неприятия до преклонения. С одной стороны, вряд ли черный корпус из композитного пластика с наклеенным на передней панели куском оргстекла можно считать вершиной современного дизайна, с другой – что-то притягательное в нем, определенно, есть, – возможно, оригинальное сочетание шероховатой и гладкой поверхности, но чтобы ощутить это, нужно аппарат подержать в руках.

Включение камеры происходит в два этапа: с помощью специального механического рычажка отодвигаем металлическую крышку объектива, а уж затем нажимаем *Power*. Объектив неспешно выезжает из своего «убежища», система трансфокации также довольно инертна, зато наведение на резкость осуществляется довольно быстро и, что радует, точно.

PDR-3300 – рекордсменка среди представленных здесь камер Toshiba по количеству функций (см. таблицу). Множество ручных режимов делает эту модель привлекательной для опытных пользователей.

По качеству снимков при любом освещении аппарат заслуживает высоких оценок – претензий к нему практически нет: отличная цветопередача, проработка теней, хорошая детализировка. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ:

BenQ	«Навигатор»	(044) 241-9494
Casio	«Юг-Контракт»	(044) 247-6724
Fujifilm	«Фотолюкс-Ибоя»	(044) 238-8517
Kyocera	«Вектор Трейд К»	(044) 269-9024
Kodak	«Юг-Контракт»	(044) 247-6724
Konica	«Юг-Контракт»	(044) 247-6724
Minolta	«Юг-Контракт»	(044) 247-6724
	«Аквилия»	(044) 573-2368
Olympus	DataLux	(044) 249-6303
	«Юг-Контракт»	(044) 247-6724
Pentax	«Фотолюкс-Ибоя»	(044) 238-8517
Samsung	«Юг-Контракт»	(044) 247-6724
Toshiba	«Аквилия»	(044) 573-2368

Приводы CD-RW: супертест

Сергей Светличный

Приводы CD-RW завоевывают все большую популярность в народе, и если год-два назад для записи диска приходилось долго и нудно искать знакомого с «крутым» компьютером или обращаться к сисадмину на работе, то теперь все это вспоминается как страшный сон – пишущие приводы стали доступны практически всем пользователям ПК.

С о времени нашего прошлого тестирования приводов CD-RW прошел целый год, поэтому вначале стоит остановиться на текущем положении дел. Итак, начавшиеся год назад «ускорение и перестройка» приобрели глобальный масштаб – скорость однократной записи у всех приводов колеблется в районе 50X, перезапись же на 24X также не является чем-то из области экзотики. С сожалением заметим, что «быстро» далеко не всегда означает «качественно», и это утверждение справедливо и здесь – высокие скорости записи отнюдь не способствуют повышению качества. Причем надеждам на то, что со временем будут разработаны новые прогрессивные технологии, которые позволят хотя бы компенсировать последствия сверхскоростной записи дисков, похоже, не суждено сбыться – ряд именитых компаний сворачивают производство приводов CD-RW и переключаются на выпуск пишущих DVD-драйвов. Тут можно вспомнить, например, Yamaha, которая вскоре после появления в продаже великолепного привода CRW-F1 объявила о своем уходе из этого сектора рынка и переориентации на DVD-RW-приводы как более перспективные и прибыльные.

Но значит ли это, что «мир катится в пропасть, да и вообще – раньше все было лучше»? К счастью, нет, поскольку одновременно с увеличением скорости на протяжении этого года происходил и еще один процесс – неуклонное снижение стоимости приводов CD-RW. Их средняя цена на сегодняшний день находится в пределах $50–70 – год или два назад о таком можно было только мечтать. В итоге он из элитарного продукта превратился в массовый, и если раньше вдобавок к пишущему приводу обязательно покупался обычный «читающий» («чтобы CD-RW не изнашивался»), то теперь, когда их стоимость отличается незначительно, о втором «подстраховочном» приводе можно просто забыть – за такие деньги проще купить новый CD-RW, чем трястись над сохранностью старого.

В общем, если события и дальше будут развиваться в этом же направлении, то нынешнее тестирование CD-RW может оказаться последним – в следующем году, вполне вероятно, мы будем записывать уже DVD, благо, падение цен не обошло и их.

На первый взгляд может показаться, что в силу складывающихся обстоятельств само тестирование приводов CD-RW является вещью бессмысленной – мол, проще купить любой, а когда сломается, приобрести новую модель. На самом же деле так можно было бы сказать лишь в том случае, если бы этот привод применялся только для чтения – разницу в качестве между различными моделями никто не отменял, и записанными дисками вам придется пользоваться, скорее всего, даже после смены привода. Так что теперь, когда надежность устройства перестала быть сверхкритичным параметром, на первый план выходит качество записи – ведь от него зависит сохранность информации. И именно она и будет основным критерием оценки приводов в данном тестировании.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В ходе тестирования проверялось, как уже говорилось выше, качество записи – для этого использовались заготовки CD-R производства Verbatim 48X. Почему не 52X? Дело в том, что таких дисков в Украине на данный момент просто нет, более того – в ближайшее время их поставки также не ожидаются, поскольку при минимальной разнице в скорости они оказываются заметно дороже 48-скоростных «болванок». Для оценки качества записи наша Тестовая лаборатория использовала профессиональную станцию CD CATS SA3, применяемую, в частности, производителями оптических дисков и оптических приводов для оценки своей продукции. Для каждого привода запись осуществлялась на двух скоростях – 24X и 48X. Заметим, что не все приводы справились с этой задачей – некоторые из них соглашались писать, например, на 40X (Sony CRX220E1 и AOpen CRW5224).

При выставлении оценки за качество записи учитывались следующие параметры: комплексная характеристика BLER (Block Error Rate), показывающая число блоков на диске, содержащих хотя бы одну ошибку – как некритичную (т. е. такую, которая может быть исправлена декодерами привода), так и критическую (исправ-

AOPEN CRW4852
★★★☆☆
Цена – $55



AOPEN CRW5224
★★★★☆
Цена – $65



ASUS CRW-4824A
★★★★☆
Цена – $68



ASUS CRW-5224A
★★★☆☆
Цена – $75





BENQ 4816A
★★★★☆
Цена – $53



LG GCE-8481B
★★★★☆
Цена – $51



LG GCE-8520B
★★★★☆
Цена – $50



LITEON LTR-48246S
★★★★★
Цена – $46

лению не поддающуюся); BERL (Burst Error Length) – число последовательных физических (не логических!) дефектов диска, перекрывающих более одного блока данных; отражающая способность диска; перекрестные помехи (показывают, насколько сильно при чтении основной дорожки на сигнал влияют паразитные шумы соседних треков); отклонение длин питов и лендов («прожженных» и «чистых» участков соответственно) от номинальной величины.

Кроме того, проводился еще один тест – на качество чтения поврежденного CD-ROM. Раз уж мы пришли к выводу, что пишущий привод теперь может применяться и как читающий, то такой параметр при выборе конкретной модели также является очень важным. В качестве «испытательного полигона» использовался диск с одним заведомо нечитаемым участком и огромным количеством как поперечных, так и концентрических царапин. При этом для каждого привода снимались графики чтения, фиксировалось число сбойных блоков и время полного чтения диска.

AOPEN CRW4852

★★★☆☆
Цена – $55

Привод записывает CD-R-диски на скоростях до 24X с постоянной угловой скоростью (CAV), а свыше 24X – с постоянной линейной (CLV). Реализованы технологии JustLink для защиты от опустошения буфера, JustSpeed для подбора оптимальной скорости, а также OPC (Optimum Power Control), работающая в паре с JustSpeed и позволяющая приводу отслеживать уровень сигнала и подстраивать мощность лазера в процессе записи.

Тест на качество записи пройден нормально – все основные показатели находятся в пределах допуска. Лучшее качество было продемонстрировано на 24X, но и на 48X привод пишет очень пристойно.

С чтением поврежденного CD этот привод справился далеко не лучшим образом. После нечитаемого участка CRW4852 замедлялся до 4X, но все время пытался нарастить скорость – из-за чего под конец, «взлетев» до 32X, вообще не смог прочитать ни одного сектора.

AOPEN CRW5224



Цена – $65

Старшая модель, отличающаяся более высокой скоростью записи CD-R. Как и в CRW4852, в CRW5224 реализованы технологии JustLink, JustSpeed и Running OPC. Кроме того, у данной модели есть следующая особенность: Speed Boost Function. Суть ее заключается в том, что по умолчанию CRW5224 читает CD-ROM-диски на скорости 48X. Если же пользователю по каким-либо причинам необходимы заявленные 52X, то путем нажатия и удерживания кнопки *Eject* в течение 5–7 с (сигнальный светодиод при этом должен «мигнуть» два раза) он получит желаемое.

Качество записи сопоставимо с младшей моделью и не вызывает никаких особых нареканий. Отметим лишь, что в отличие от CRW4852 данный привод продемонстрировал лучшие показатели на 40X, нежели на 24X (напомним, что на нестандартной скорости 48X он писать отказался).

В тесте на чтение поврежденного диска картина в целом мало отличалась от того, что мы наблюдали у младшей модели, однако благодаря более осторожному подходу к наращиванию скорости чтения CRW5224 смог на 4X прочитать бóльшую часть диска.

ASUS CRW-4824A

★★★★☆
Цена – $68

Младшая модель при записи CD-R использует технологию P-CAV (частичная запись с постоянной угловой скоростью). В этом случае привод работает в режиме CAV только до того момента, пока не будет достигнуто предельное

значение скорости, выбранное в процессе тестирования заготовки. После чего устройство переходит в режим CLV. Для защиты от опустошения буфера служит фирменная технология ASUS FlextraLink, для подбора оптимальной скорости записи – FlextraSpeed. Далее, как в этой, так и в старшей модели для снижения шума и вибрации в процессе работы используется система DDSS (Double Dynamic Suspension System), а для повышения качества записи применяется функция AI Auto Speed Adjustment – «интеллектуальная технология увеличения скорости».

В принципе, неплохие показатели (особенно по части количества блоков с ошибками), однако в некоторых случаях наблюдалось отклонение от нормы длин лендов.

Поврежденный CD этот привод прочитал «медленно, но уверенно» – после нечитаемого участка он снизил скорость до 8X и на ней дочитал его до конца без каких бы то ни было проблем.

ASUS CRW-5224A
★★★☆☆

Цена – $75

Как и у AOpen, старшая модель отличается от младшей скоростью записи CD-R – у CRW-5224A она составляет 52X против 48X у CRW-4824A. Кроме того, данная модель записывает CD-R с постоянной угловой скоростью (CAV). Заметим тут же, что CD-RW-диски оба привода записывают по технологии CLV до скорости 24X (так называемые High Speed CD-RW). На скоростях 24X и выше (Ultra Speed CD-RW) диски пишутся в режиме P-CAV. Все остальные фирменные технологии, упомянутые в описании предыдущей модели, реализованы и здесь.

В целом, качество записи немного хуже, чем у младшей модели, – например, имеются несколько бóльшие проблемы с длинами питов и лендов, но наличие одной некорректируемой ошибки не позволяет поставить этому приводу «четверку».

Принцип чтения поврежденного CD у этой модели абсолютно идентичен предыдущей – спокойное чтение на 8X всего диска после сбойного участка.

BENQ 4816A
★★★★☆

Цена – $53

В отличие от подавляющего большинства остальных приводов, участвующих в тестировании, скорость перезаписи у этой модели составляет всего 16X, хотя «стандартом» для современных пишущих драйвов уже является 24X. В данном продукте реализовано третье поколение технологии Seamless Link, по информации разработчика, существенно переработанной и улучшенной. Кроме того, заявлены традиционные системы подавления вибрации и энергопотребления.

На первый взгляд, качество записи практически идеальное, однако показатель BERL портит всю картину – он значительно выше нормы.

На поврежденном диске после сбойного участка привод сбросил скорость до 4X, некоторое время читал на ней, после чего начал резко «набирать обороты» и закончил чтение на 26X.

LG GCE-8481B
★★★★☆

Цена – $51

Скоростная формула данной модели – 48X/24X/48X. Функциональный набор вполне стандартный – технология защиты от опустошения буфера, кэш объемом 2 MB, стандартные для своего класса скорости записи/перезаписи и поддержка наиболее распространенных дисковых форматов.

Привод продемонстрировал прекрасное качество записи на обеих скоростях – по всем показателям он выглядит очень и очень хорошо.

Принцип чтения поврежденного диска похож на используемый в приводах ASUS, но с одним отличием – после сбойного участка скорость плавно наращивается, и в итоге оба привода от LG справились с задачей чуть-чуть быстрее.

LG GCE-8520B
★★★★☆

Цена – $50

Фактически ничем, кроме скоростной формулы (52X/24X/52X), данная модель от младшей не отличается.

Как и GCE-8481B, этот привод показал очень хорошее качество. К сожалению, на 48X картина по длинам питов и лендов чуть хуже, чем хотелось бы, однако ничего страшного нет.

Поврежденный диск эта модель читала точно так же, как и предыдущая, – медленное нарастание скорости с окончанием чтения на 16X.

LITEON LTR-48246S
★★★★★

Цена – $46

Кроме стандартной защиты от опустошения буфера (SMART-Burn), в устройстве поддерживается еще ряд интересных функций. Не останется без внимания меломанов SMART-X, существенно повышающая качество извлечения аудиотреков на скоростях вплоть до 48X. VAS (Vibration Absorber System) – система понижения вибрации, которая, в отличие от многих аналогов, действительно работает.

В тесте на качество записи привод продемонстрировал великолепное качество записи практически по всем параметрам, за исключением BERL, оказавшегося на самой границе допустимого.

С чтением поврежденного диска LTR-48246S справился просто отлично – после сбойного участка скорость наращивалась плавно, но быстро, и никаких других ошибок в дальнейшем у него уже не было. Как итог – диск прочитан в кратчайшие сроки и с минимумом ошибок.

MITSUMI CR-487ETE
★★★★☆

Цена – $63

От предыдущей модели данная отличается только скоростной формулой – CR-487ETE предлагает стандартные на сегодня 52X/24X/52X.

Качество записи аналогично предыдущей модели (опять две некорректируемые ошибки на 24X и одна на 48X), за исключением того, что у CR-487ETE от-

MITSUMI CR-487ETE
★★★★☆
Цена – $63



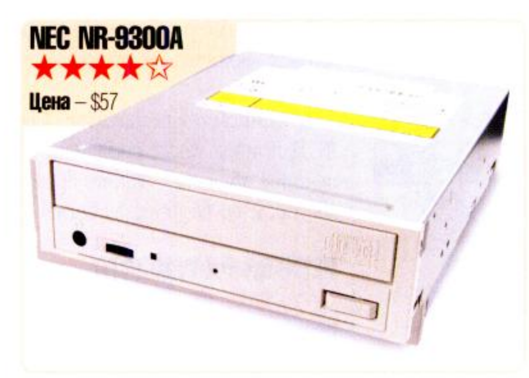
MITSUMI CR-48XETE
★★★★☆
Цена – $55



MSI CR52-A2
★★★★☆
Цена – $62



MSI CR48-A2
★★★★☆
Цена – $56


NEC NR-9300A
★★★★☆
Цена – $57


PLEXTOR PREMIUM
★★★☆☆
Цена – $150


PLEXTOR PX-W4824TA
★★★☆☆
Цена – $99


SAMSUNG SW-248
★★★★☆
Цена – $50

сутствуют проблемы с длинами лендов.

Эта модель при чтении поврежденного диска после сбойного участка начала ступенчатую «эволюцию» – прочитав часть диска на 4X, она переключилась на 8X и продолжала чтение некоторое время на этом уровне, а под конец еще раз удвоила скорость и закончила на 16X (с незначительным провалом в самом конце диска).

MITSUMI CR-48XETE
★★★★☆
Цена – $55

Один из самых «тихоходных» приводов в тестировании – 48X/12X/48X. И если запись на 48X сейчас выглядит абсолютно нормально, то перезапись всего на 12X – явно маловато.

Все основные показатели качества записи очень хорошие, ни один из них за пределы допустимого не выходит.

Принцип чтения поврежденного диска у этой модели оказался «средним арифметическим» подходов предыдущих приводов Mitsumi – после сбойного участка он дважды ступенчато наращивал скорость (как CR-487ETE), а затем переключился на плавное ускорение (как CR-485FTE). Итог – не самые лучшие показатели как по времени, так и по количеству непрочитанных секторов.

MSI CR48-A2
★★★★☆
Цена – $56

MSI сравнительно недавно начала выпускать оптические приводы, но уже смогла предложить самые современные устройства. Функциональные возможности как у данной модели, так и у старшей одинаковы и стандартны на сегодняшний день – защита от опустошения буфера и выбор оптимальной мощности лазера.

На скорости 48X привод показал вполне приличные результаты, однако на 24X картина не настолько радужная – явно не самая лучшая ситуация на диаграмме лендов плюс две некорректируемые ошибки.

На поврежденном диске привод наращивал скорость очень медленно, но достаточно уверенно. После сбойного блока он быстро вернулся к старой скорости, на которой и продолжал работу практически до самого конца (споткнувшись лишь на последних блоках, также не отличавшихся особой читаемостью).

MSI CR52-A2
★★★★☆
Цена – $62

Вторая модель от MSI, попавшая к нам на тестирование. Как уже упоминалось, приводы эти достаточно стандартны. Из особенностей можно упомянуть разве что технологию снижения шума и вибрации AWSS.

Очень хорошее качество записи на 24X, однако на 48X появилась одна некорректируемая ошибка, а также чуть-чуть ухудшились показатели по лендам. Впрочем, это не столь существенно.

Принцип чтения поврежденного диска у CR52-A2 очень похож на используемый в предыдущей модели, с той лишь разницей, что этот привод наращивал скорость явно быстрее.

NEC NR-9300A
★★★★☆
Цена – $57

В данной модели используется метод записи под названием High Resolution Writing Strategy. Правда, выяснить, в чем же он заключается, нам так и не удалось. Также имеется поддержка технологии Active Optimized Power Control, корректирующей мощность лазера.

Очень хорошее качество записи. Все показатели в норме, некорректируемые ошибки отсутствуют.

Чтение поврежденного CD – аналогичное целому ряду рассмотренных выше приводов. Медленное и безостановочное наращивание скорости на протяжении всего диска с кратковременными провалами на сбойном участке и в самом конце диска.

SAMSUNG SW-252
★★★★☆

Цена – $55



SONY CRX210E1
★★★★★

Цена – $56



SONY CRX220E1
★★★★★

Цена – $69



TEAC W552E
★★★☆☆

Цена – $65



PLEXTOR PREMIUM
★★★☆☆

Цена – $150

Среди уникальных особенностей привода нужно отметить поддержку фирменных технологий GigaRec и SecuRec. Первая позволяет записывать больший объем данных на стандартные диски (на обычную заготовку 700 MB удается «вместить» до 1 GB информации). Достигается это за счет уменьшения длин питов – что, в принципе, может привести к ошибкам чтения на других приводах (о чем Plextor, кстати, честно предупреждает).

Вторая технология, SecuRec, предназначена для защиты записанных данных паролем. Считывание созданного таким образом диска на других приводах возможно только с помощью специального ПО SecuViewer.

За исключением этих двух функций характеристики Plextor Premium стандартны для современного CD-RW. Скоростная формула – 52X/32X/52X, объем буфера 8 MB, поддержка фирменных технологий Plextor PoweRec и VariRec.

Качество записи на 24X вполне приличное – в общем, все в порядке, за исключением незначительных проблем с длинами лендов. Но на 48X картина ухудшается, целый ряд параметров начинает выходить за пределы допустимого.

С чтением поврежденного CD-ROM привод также справился не лучшим образом – как по времени, так и по количеству ошибок.

PLEXTOR PX-W4824TA
★★★☆☆

Цена – $99

Вот уж кто не обделен уникальными особенностями, так это привод от Plextor. Тут и черный лоток (снижающий количество ошибок при чтении), и фирменные технологии BURN-proof, PoweRec и SpeedRead. Последняя, кстати, должна обеспечивать считывание дисков на максимальной скорости без риска их разрушения.

Качество вполне приемлемое – никаких превышений нормы нет, все в пределах допусков, но от Plextor мы ожидали, честно говоря, большего.

Поврежденный диск этот привод начал читать очень «резво» – правда, с двумя «провалами» еще до сбойного участка. А вот после него скорость резко снизилась до 4X и оставалась на этом уровне до самого конца. Но даже такая предосторожность не спасла привод от еще одного провала на последних блоках.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИВОДОВ CD-RW

Производитель	Модель	Скоростная формула	Объем кэш-буфера, MB	Извлечение музыкальных треков				Чтение поврежденного CD, баллы		Качество записи, баллы		Рейтинг	Цена, $
				Cashing	Accurate Stream	C2 Error info	Средняя скорость	Сбойные секторы	Время чтения	48X	24X		
AOpen	CRW4852	48X/24X/52X	2	○	●	●	26X	2	2	4	5	★★★☆☆	55
AOpen	CRW5224	52X/24X/52X	2	○	●	●	31X	3	3	5	5	★★★★☆	65
ASUS	CRW-4824A	48X/24X/52X	2	●	●	●	34X	5	3	4	4	★★★★☆	68
ASUS	CRW-5224A	52X/24X/52X	2	●	●	●	33X	5	3	3	3	★★★☆☆	75
BenQ	4816A	48X/16X/48X	2	○	●	○	8X	4	3	4	3	★★★★☆	53
LG	GCE-8481B	48X/24X/48X	2	●	●	●	26X	4	3	5	5	★★★★☆	51
LG	GCE-8520B	52X/24X/52X	2	●	●	●	27X	4	3	4	5	★★★★☆	50
LiteOn	LTR-48246S	48X/24X/48X	2	●	●	●	28X	5	5	5	5	★★★★★	46
Mitsumi	CR-487ETE	52X/24X/52X	2	●	●	●	26X	5	3	4	4	★★★★☆	63
Mitsumi	CR-48XETE	48X/12X/48X	2	●	●	●	25X	4	3	5	5	★★★★☆	55
MSI	CR48-A2	48X/24X/48X	2	○	●	○	12X	4	4	4	3	★★★★☆	56
MSI	CR52-A2	52X/24X/52X	2	○	●	○	32X	4	4	4	4	★★★★☆	62
NEC	NR-9300A	48X/24X/48X	2	○	●	●	25X	4	3	5	5	★★★★☆	57
Plextor	Premium	52X/32X/52X	8	Н/д	Н/д	Н/д	Н/д	3	3	3	4	★★★☆☆	150
Plextor	PX-W4824TA	48X/24X/48X	4	●	●	●	27X	3	2	4	4	★★★☆☆	99
Samsung	SW-248	48X/16X/48X	2*	○	●	○	34X	4	4	5	4	★★★★☆	50
Samsung	SW-252	52X/24X/52X	2*	○	●	●	27X	5	4	4	4	★★★★☆	55
Sony	CRX210E1	48X/12X/48X	2	●	●	●	26X	5	5	5	5	★★★★★	56
Sony	CRX220E1	52X/24X/52X	2	●	●	●	25X	5	5	5	5	★★★★★	69
Teac	CD-W552E	52X/24X/52X	2	●	●	●	33X	4	3	3	3	★★★☆☆	65

** Samsung SW-248 и SW-252 выпускаются также в модификациях с объемом буфера 8 MB.*

SAMSUNG SW-248

★★★★☆

Цена – $50

В качестве защиты от опустошения буфера в младшей модели используется ExacLink. Объем кэш-буфера в обоих приводах составляет 2 MB, однако выпускаются и модификации с 8-мегабайтовым кэшем.

Привод продемонстрировал превосходное качество записи на скорости 48X, на 24X наблюдалось легкое ухудшение картины по части длин лендов – впрочем, малосущественное.

Ситуация с чтением поврежденного CD очень похожа на виденную нами у привода от NEC – медленное нарастание скорости с периодическими провалами. В целом, результат по этому тесту – уверенный «середнячок».

SAMSUNG SW-252



Цена – $55

В отличие от SW-248, в данной модели вместо ExacLink применена система JustLink. В остальном же список использованных технологий у обоих приводов Samsung одинаковый: система подавления шума на больших скоростях A.R.S., автоматическая система балансировки диска A.B.S. и, наконец, оригинальная конструкция оптической головки Annular Mask Lens Pick-Up.

Данный привод в тесте на качество записи показал твердый средний результат. Все в пределах нормы, некорректируемых ошибок нет.

Принцип чтения аналогичен рассмотренной выше младшей модели за одним исключением – SW-252 читал диск более уверенно, и провалы в скорости у него были не такими значительными (равно как и количество сбойных участков).

SONY CRX210E1



Цена – $56

Скоростная формула младшей модели такая же, как и у Mitsumi CR-48XETE (48X/12X/48X) – иначе говоря, это два самых медленных привода в нынешнем тестировании. Сложно сказать, чем обусловлен выбор скорости перезаписи всего в 12X, но, видимо, производителям лучше знать...

Привод показал превосходные результаты в тесте на качество записи – минимальное количество корректируемых ошибок (некорректируемых нет вообще), картина по длинам питов и лендов – просто идеальная, причем как на 24X, так и на 48X.

Тест на поврежденном CD показал прекрасные результаты – как по скорости, так и по количеству сбойных блоков. Несмотря на плачевное состояние поверхности диска, этот привод ухитрился закончить его чтение на 40X!

SONY CRX220E1



Цена – $69

За исключением скоростей, во всем остальном этот привод идентичен младшей модели. Более того, поскольку оптические накопители для Sony по OEM-заказу, похоже, производит LiteOn, говорить о каких-либо существенных отличиях этих моделей от «прародителя» не приходится.

Качество записи практически полностью идентично младшей модели – все идеально. Можно разве что отметить малозначительное увеличение числа корректируемых ошибок – но все равно этот показатель у CRX220E1 остается очень и очень хорошим.

Поврежденный CD старшая модель от Sony прочла точно так же, как и младшая, – быстро и уверенно. Отличный результат.

УСТРОЙСТВА ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

AOpen	K-Trade	(044) 252-9222
ASUS	Pirit Distributioin	(044) 269-7554
BenQ	«Навигатор»	(044) 241-9494
LG	DataLux	(044) 249-6303
LiteOn	ASBIS	www.asbis.com.ua
Mitsumi	ERC	(044) 230-3474
MSI	Service ASN	(044) 213-1118
NEC	«Навигатор»	(044) 241-9494
Plextor	«Оникс»	(044) 205-5567
Samsung	Samsung	(044) 490-6424
Sony	ELKO	www.elko.kiev.ua
Teac	«Калина Трейдинг»	(044) 451-4252

TEAC W552E



Цена – $65

Скоростная формула 52X/24X/52X, объем буфера 2 MB с защитой от опустошения, присутствуют механизмы динамического изменения мощности лазера и ее корректировки в процессе записи.

Тест на качество записи показал отсутствие некорректируемых ошибок и соответствие норме других показателей... за исключением диаграммы по длинам питов. Здесь картина – худшая среди всех протестированных моделей.

Поврежденный CD W552E читал с предельной осторожностью – после сбойного участка он решительно остановился на скорости 8X и не разгонялся до самого конца. Как результат – хорошие показатели по количеству сбойных блоков и плохие – по времени чтения.

ВЫВОДЫ

Надо отметить, что современные приводы наконец научились качественно записывать диски на высоких скоростях. Лучше же всех остальных оказались модели от Sony – причем лучше буквально по всем параметрам. Учитывая разницу в цене и отсутствие в продаже дисков 52X, почетный знак **«Лучшее качество»** мы решили присудить младшей модели – **Sony CRX210E1**. **«Лучшая покупка»** достается модели **LiteOn LTR-48246S** – практически то же качество за более умеренные деньги.

Достойными внимания приводами мы бы назвали обе модели от LG, а также Samsung SW-248, отличающиеся очень хорошим качеством записи и вполне приемлемой ценой.

Использовавшиеся при тестировании CD-R-диски Verbatim предоставлены компанией «Калина Трейдинг»: тел. (044) 451-4252.

Редакция благодарит компанию «Росток-CD», тел. (044) 457-9418, предоставившую измерительное оборудование и оказавшую техническое содействие при проведении тестирования

Сканеры: недорого и со вкусом



Модель: Потлова Екатерина (KARIN MMG)
Интерьер: студия мебели «Матисс»

Владимир Марчук, Роман Хархалис

Слухи о скорой смерти сканеров из-за распространения цифровой фотографии сильно преувеличены. В домашнем применении ПК все еще можно найти массу задач, для которых использовать цифровую камеру неудобно, а сканер – в самый раз. Поэтому покупка этого устройства вполне оправдана, тем более что удачные экземпляры можно приобрести и за $50.

Изначально сканер в домашнем компьютере предназначался в основном для решения двух задач – оцифровки фотографий, которые снимались пленочной камерой и печатались в фотолаборатории, и ввода в компьютер разнообразных документов, содержащих текст, – рефератов, книг, журнальных статей. Сегодня первая область применения быстро сужается, так как вполне качественную цифровую камеру можно приобрести уже за $150, а за $250 доступны модели с трансфокатором, возможностей которых «с головой» хватает для непрофессионалов. Соответственно, вновь появляющиеся кадры оцифровывать уже не нужно. В связи с этим возникает вопрос: а стоит ли покупать домой сканер? Может, будет достаточно просто цифровой камеры?

Теоретически камеру несложно приспособить для ввода документов. Раньше, когда не было не только сканеров, но и копировальных аппаратов, именно так и поступали – для копирования документов их фотографировали на пленку. Такой подход снова предлагают уже разработчики цифровых камер. Действительно, переснять документ с таким качеством, чтобы его можно было уверенно преобразовать в редактируемый текст, вполне реально – это мы проверяли у себя в редакции. Но это не очень удобно, да и с непривычки кадры довольно долго получаются неудачными.

Так что для работы с документами ничего лучше сканера пока не придумано. Тем, кто часто вводит тексты с бумаги, – студентам, литераторам и издателям, ученым, имеющим обыкновение работать дома, – все еще есть смысл присматриваться именно к сканерам. Кроме того, нередко приходится оцифровывать изображения, попадающие в руки уже в твердой копии, – подаренные фотографии, журнальные снимки и т. д. Если переснимать их камерой, можно много потерять в качестве. Так что сканерам, похоже, уготована еще долгая жизнь, хотя их техническое усовершенствование уже практически прекратилось.

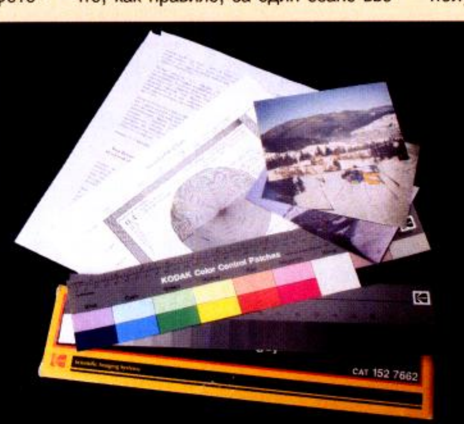
Сегодня сканер можно купить даже дешевле $50, что многие из наших соотечественников и делают. Дорогие сканеры для фоторабот остались уделом фотолюбителей, предпочитающих пленочную съемку, а «для дома, для семьи» обычному человеку стоит выбирать недорогое устройство стоимостью до $100. Именно такие модели мы и решили протестировать.

В нашей Тестовой лаборатории собралось 24 модели бюджетных сканеров всех марок, доступных в Украине. Мы взяли на себя труд протестировать каждый из них. Однако, чтобы не утомлять читателя подробными сведениями об устройствах, показавших недостаточно высокие результаты, при подготовке статьи мы решили сосредоточить свое внимание на 10 лучших моделях – их описания вы найдете на следующих страницах. Ну а в сводной таблице приведены результаты тестов и характеристики всех побывавших у нас аппаратов, так что вы без труда оцените возможности и качество интересующей вас модели.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ СКАНЕРЫ

Сканирование фотографии

Потенциального владельца сканера в первую очередь интересует, насколько качественно устройство оцифровывает фотографии и как быстро оно это делает. Мы измерили время сканирования фотоснимка формата 10 × 15 см при разрешении 300 ppi – одном из наиболее часто используемых значений этого параметра. Кроме того, качество полученного изображения оценивалось группой экспертов. Заметим, что скорость сканирования графики, как правило, не критична для домашних пользователей, так как толстые пачки фотографий приходится обрабатывать редко, а незначительные расхождения во времени ввода одной-двух карточек субъективно неощутимы. Мы учли этот факт при выведении итоговой оценки.



Ввод текста для распознавания

Мы замеряли время сканирования листа А4, заполненного текстом, в режиме, оптимальном для современных систем OCR, – в оттенках серого, с разрешением 300 ppi. Заметим, что, как правило, за один сеанс вводится больше одной страницы, поэтому скорость обработки такого рода документов важна для пользователей. Если она низкая, задержки в сканировании и медлительность всего процесса очень сильно раздражают – многократно проверено на собственном опыте.

Качество цветопередачи

Чтобы узнать, насколько цвета, получаемые с помощью сканера, соответствуют тем, которые имеются в оригинале, мы воспользовались тестовыми таблицами Kodak Q-14 – листами специальной бумаги с образцами эталонных цветов. Эта таблица сканировалась с разрешением 300 ppi, а полученное изображение анализировалось в программе Adobe Photoshop на предмет отклонения цветовых составляющих во всех полученных образцах от идеальных значений, сгенерированных компьютером. По результатам измерений для каждой модели выводилась усредненная оценка качества цветопередачи.



BENQ SCAN2WEB 4300U

Цена – $54 **Рейтинг** ★★★★★

+ Хорошее быстродействие; достаточно высокая точность цветопередачи; низкая цена

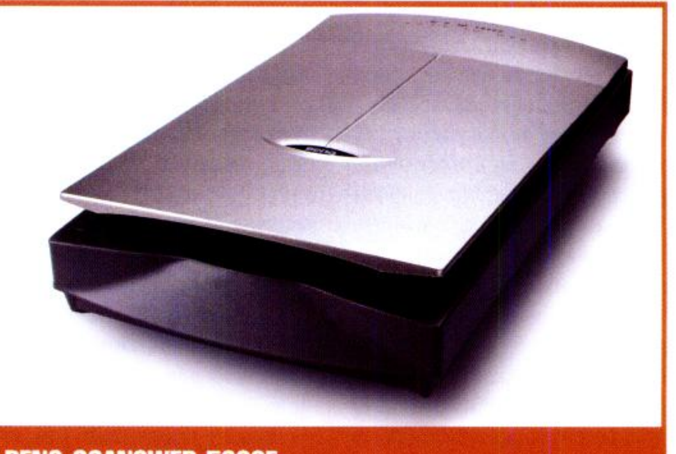
– Скромные характеристики и оснащенность

! Удачное сочетание скоростных и качественных показателей. Лучшая покупка по цене до $70

Данная модель, в которой используется технология CCD, получилась компактной и очень легкой. Ее основные технические характеристики скромны, как и у всех представителей самого доступного ценового класса, но зато 36-битной внешней глубиной цвета могут похвастаться далеко не все участники тестирования, к тому же с помощью программной эмуляции она может быть увеличена до 48 бит.

Интерфейс управляющей программы MiraScan 5 ориентирован на неподготовленного пользователя и позволяет выполнять большинство задач в автоматическом режиме, хотя для точной настройки параметров он не совсем удобен.

Scan2Web 4300U весьма быстро справился с оцифровкой фотографии 10 × 15 см. По скорости сканирования он не уступает моделям более высокого ценового класса. И наконец, точность цветопередачи у 4300U, как и у других сканеров BenQ, – одна из лучших среди недорогих устройств. В итоге, Scan2Web 4300U – отлично сбалансированная по всем характеристикам модель, самая удачная в бюджетном классе.



BENQ SCAN2WEB 5000E

Цена – $70 **Рейтинг** ★★★★★

+ Хорошее быстродействие и цветопередача; высокие технические характеристики; разумная цена

– Практически нет

! Самая удачная покупка для тех, кому нужны высокое разрешение и качественная работа с цветом за небольшую цену

Новейшая модель в линейке BenQ, занимающая промежуточное положение между базовыми 3300U/4300U и топовой 5300U, характеризуется повышенной разрешающей способностью и 48-битной внешней глубиной цвета. В плане дизайна она мало отличается от младших собратьев.

В качестве управляющей программы используется MiraScan 5, такая же, как и в модели 4300U. В набор ПО, поставляемого в комплекте, помимо привычных пакетов распознавания текста ABBYY Fine Reader Sprint, ABBYY Fine Reader 5.0 Try&Byu и простого фоторедактора, входит программа для «склейки» изображений MergeMagik 1.0, с помощью которой можно получить картинку большого формата, отсканированную частями.

Как ни странно, модель 5000E работает чуть медленнее, чем 4300U, хотя отставание при сканировании и фото, и текста составляет всего несколько секунд. Зато в качестве цветопередачи она выигрывает: сказывается большая глубина цвета. Именно за счет грамотной работы с цветом данная модель – лучшее приобретение за свою цену.

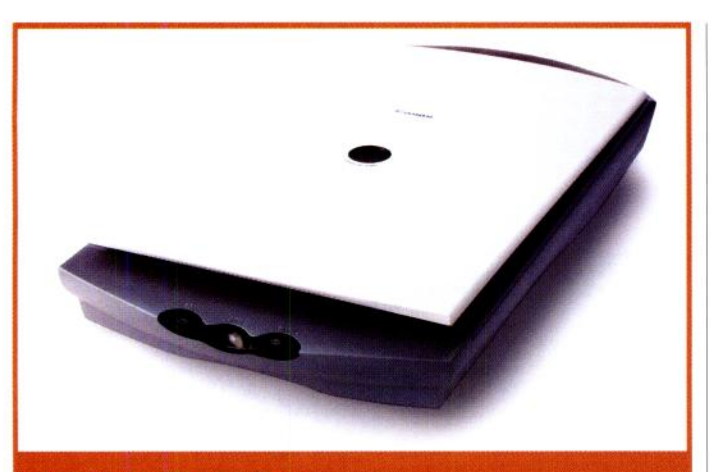
СЛАЙД-МОДУЛЬ – ПОЛЕЗНЫЙ АКСЕССУАР ИЛИ «НАГРУЗКА» К ПОКУПКЕ?

С помощью приспособления для сканирования прозрачных оригиналов или слайд-модуля можно вводить в компьютер изображения со слайдов и даже негативных пленок. Человек рассматривает прозрачные оригиналы на просвет, точно так же сканеру требуется источник света, расположенный с противоположной стороны оригинала. Слайд-модуль – это лампа, которая движется синхронно с кареткой и подсвечивает пленку с изнанки. Зачастую она вместе со своим приводом встраивается в крышку, хотя распространены и другие конструкции, когда модуль выполнен в отдельном корпусе.

В последнее время слайд-модулями стали оснащаться не только дорогие фотосканеры, но и некоторые устройства ценой до $100. Казалось бы, это просто подарок для домашнего пользователя. Но важна не только принципиальная возможность, но и качество работы данной функции.

Для удачного сканирования пленок требуются три вещи. Первое – это большое аппаратное разрешение сканера: 1200 ppi – это минимум, желательно 2400 ppi. Второе – высокая яркость лампы, без чего нельзя сканировать негативы. И наконец, самый важный фактор – точная цветопередача и четкость при высоких разрешениях. Всем этим может похвастаться далеко не каждая модель стоимостью до $100.

Зачем обычному человеку функция сканирования пленок? В основном, для оцифровки некоторого количества негативов и слайдов, хранящихся в домашнем фотоархиве. Большинство отпечатков с них, как правило, давно уже растеряно, так что оцифровка – лучший способ сделать весь этот архив «видимым». Допустим, все, что есть, мы отсканировали. А что дальше? Собственно, все. Сегодня гораздо выгоднее перейти на цифровую фотографию, чем дальше множить пленочные архивы. Так что зачастую сканирование слайдов – разовая акция. Нет никакого смысла выполнять ее на дешевом сканере – уж если один раз, так качественно. Поэтому в таких случаях лучше одолжить классный слайд-сканер или отнести свои пленки в фотолабораторию, предлагающую услуги сканирования. Если же вы фотолюбитель и предпочитаете пленочную фотографию – что ж, тогда сканер со слайд-модулем – именно то, что нужно. Но качество, обеспечиваемое 100-долларовыми моделями, вас наверняка не устроит, так что выбирать стоит полупрофессиональный сканер как минимум вдвое дороже. Это и есть тот класс устройств, где слайд-модули действительно полезны.



CANON CANOSCAN 3000

Цена – $98

Рейтинг ★★★★★

+ Высокое быстродействие; великолепная цветопередача; разумная цена; функциональное ПО

– Нет

! Отличный выбор для требовательных пользователей, сочетающий высокое быстродействие и качество сканирования

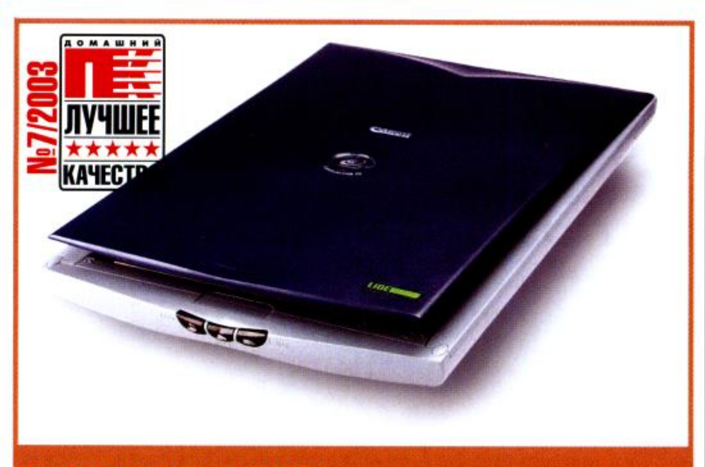
CanoScan 3000 – наследник полюбившейся нам модели CanoScan 1250U2. Он обеспечивает максимальное оптическое разрешение 1200 × 2400 ppi и оснащен интерфейсом USB 2.0. Поскольку данная модель предназначается для домашних пользователей, для которых часто основной задачей является создание семейных фотоархивов, в программном обеспечении сканера используется технология автоматического ретуширования фотографий QARE. Для ввода нескольких снимков за один проход каретки применяется пакетный режим Multi-Photo. Если особенно важна точность цветопередачи, то в расширенном режиме драйвера можно задать принудительную калибровку перед каждым сканированием.

Производительность CanoScan 3000, как и ожидалось, очень высока, в этих тестах модель уступила только Umax Astra 4700. Однако в продукте Canon скорость сочетается с отличным качеством – хотя CanoScan 3000 и не абсолютный лидер по цветопередаче, он все же очень хорош. Цена $98 вполне соответствует такому уровню качества. Для требовательных покупателей это удачный выбор.

ЧТО ТАКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ?

Данная характеристика показывает, сколько точек (пикселов) может «увидеть» сканер на отрезке длиной в один дюйм. Доступные современные сканеры обеспечивают аппаратное разрешение 600 × 1200 пикселов на дюйм (pixels per inch – ppi), а более совершенные модели – 1200 × 2400 ppi. Эти характеристики в некоторой мере избыточны. Доказано, что для просмотра фото на мониторе достаточно отсканировать его с разрешением 100–150 ppi, а для печати на струйном принтере – 200 ppi. Чтобы распознать текст, набранный обычным шрифтом, хватит 300 ppi, а мелким – 400 ppi.

Казалось бы, разрешения свыше 600 ppi в домашних условиях не нужно вообще. Но это не совсем верно. Если отсканировать почтовую марку с разрешением 300 ppi и увеличить ее в 10 раз, изображение распадется на квадратики. Соответственно, высокое разрешение нужно для оцифровки малых оригиналов с их последующим увеличением. Кроме того, для ретуши и фотомонтажа желательно, чтобы разрешение картинки было в 1,5–2 раза выше того, которое требуется для печати. Так что значение 600 ppi можно считать оптимальным для пользователя-непрофессионала, а 1200 ppi обеспечивают некоторый запас.



CANON CANOSCAN LIDE 30

Цена – $114 **Рейтинг** ★★★★★

+ Самое высокое качество цветопередачи; хорошее быстродействие; бесшумная работа

– Учитывая качество сканирования – нет

! Лучший выбор для тех, кому нужны самое высокое качество сканирования цветных изображений и удобство в работе

Представитель линейки устройств от Canon со светочувствительными элементами CIS – CanoScan LiDE 30 – не имеет внешнего источника и питается по шине USB 2.0. Устройство выделяется среди прочих минимальной толщиной (всего 34 мм) и изяществом дизайна. Мощность приводов таких сканеров обычно невысока, что оборачивается черепашьей скоростью сканирования, но данной модели это не касается – она достаточно быстра и при этом работает абсолютно бесшумно.

Управляющая программа имеет два варианта интерфейса – простой, для полуавтоматического сканирования, и расширенный, в котором можно выполнять тонкую настройку параметров. Для ускорения процесса создания фотоархивов используется режим пакетного ввода изображений.

LiDE 30 продемонстрировал самое высокое качество цветопередачи. Было даже несколько неожиданно увидеть, как модель с CIS уверенно обходит в данном тесте прежних лидеров с CCD-матрицами. Именно это преимущество в сочетании с неплохим быстродействием позволяет назвать LiDE 30 победителем нашего тестирования.



EPSON PERFECTION 1260U

Цена – $109 **Рейтинг** ★★★★☆

+ Неплохая цветопередача; полностью автоматизированный драйвер

– Медленная работа, особенно в монохромном режиме; высокая цена

! Аппарат неплох, но дорог. Сторонники марки Epson не будут разочарованы, но за те же деньги можно сделать и лучший выбор

Младшая модель в семействе сканеров Epson имеет максимальное оптическое разрешение 1200 × 2400 ppi и 24-битную внешнюю глубину цвета (при внутреннем представлении 48 бит). Ее управляющая программа максимально дружественна к пользователю: для новичков в ней предусмотрен автоматический режим работы, в котором для выполнения всех операций требуется только нажать на единственную кнопку *Сканировать*. Интерфейс в модели 1260U полностью русифицирован.

Быстродействие сканера находится на среднем уровне – ввод фотографий производится относительно быстро, зато в монохромном режиме Perfection 1260U работает медленнее большинства конкурентов, что может обернуться серьезными задержками при обработке многостраничных документов. Цветопередача у аппарата достаточно точная, хотя лидерам в данном тесте он заметно уступает. При этом его цена находится у верхней границы ценового диапазона. Нельзя сказать, что сканер плох, но его стоимость кажется нам не вполне оправданной.

CIS И CCD: ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ЗА НЕПОНЯТНЫМИ СОКРАЩЕНИЯМИ?

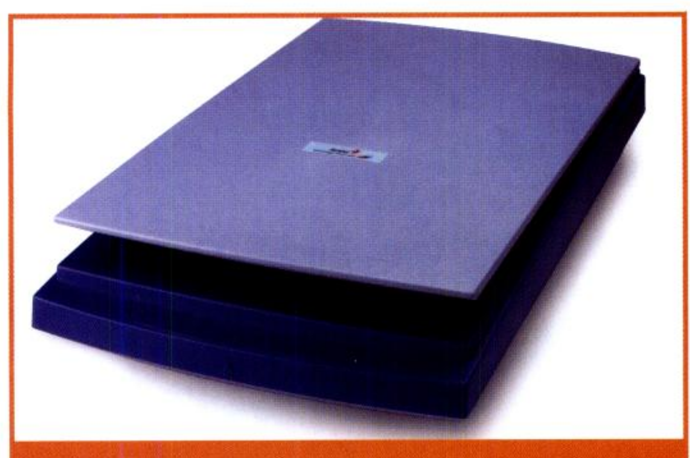
В современных сканерах используются два типа сканирующих головок – CCD и CIS.

CCD – это линейка миниатюрных светочувствительных устройств – приборов с зарядовой связью (Charge Coupled Device, CCD). Сами датчики всегда располагаются на некотором удалении от стеклянной подложки с документом, и для фокусирования света на них в головке дополнительно устанавливается система линз. Конструкция получается достаточно габаритной и потребляет больше энергии – в результате даже самые компактные CCD-сканеры относительно толстые и не могут обходиться без внешнего источника питания. Технология CCD хорошо освоена производителями и позволяет создавать даже очень



дешевые сканеры с неплохим качеством цветопередачи. Оптическая система CCD обладает довольно большой глубиной фокусировки, благодаря чему можно сканировать не только оригиналы, плотно прилегающие к подложке, но и выпуклые – скажем, печатную плату; при этом качество отсканированной картинки будет лучше, чем при макросъемке любительской камерой.

CIS (Contact Image Sensor, контактный оптический датчик) – другой тип сканирующей головки, в которой светочувствительные элементы почти вплотную прилегают к подложке. По этой причине тяжелая и объемная оптика становится ненужной, и каретка получается компактной, что дает возможность создавать очень тонкие сканеры. Поначалу применение CIS почти однозначно означало плохую цветопередачу, однако результаты последних тестирований показывают, что Canon смогла вывести эту технологию на должный уровень качества. CIS-сканеры потребляют меньше энергии, что позволяет конструировать модели без дополнительного источника питания, получающие все необходимое по кабелю USB. Они гораздо удобнее в подключении и отлично подходят на роль портативных, хотя иногда страдают от низкого быстродействия.



GENIUS COLORPAGE-VIVID 4XE

Цена – $52

Рейтинг ★★★★★

+ **Низкая цена; хорошее быстродействие; функциональное ПО**

– **Посредственное качество цветопередачи**

! **Хороший вариант для тех, кто ограничен в средствах и не предъявляет жестких требований к качеству цветопередачи**

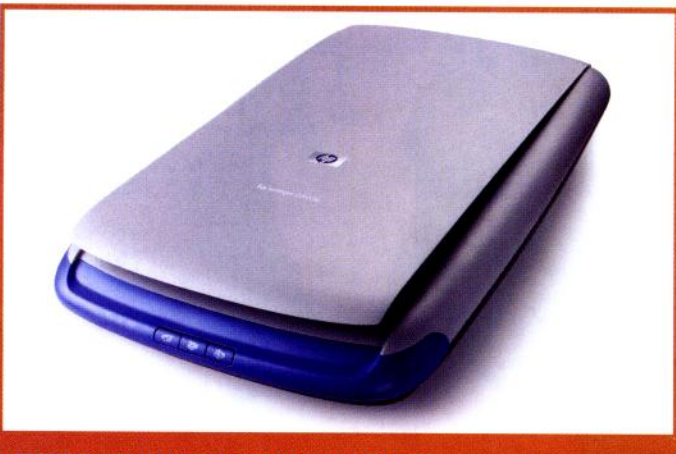
Это один из самых доступных по цене сканеров среди протестированных нами. Соответственно, его характеристики нельзя назвать выдающимися, но для большинства «домашних» задач их вполне достаточно. Своеобразная «изюминка» новой линейки Genius – устройство автоматической разблокировки головки (кнопка, выступающая на нижней поверхности корпуса и нажимающаяся при установке сканера на стол). Интерфейс драйвера рассчитан на неподготовленного пользователя, но при необходимости в нем можно найти некоторые регулировки параметров сканирования. Интересной особенностью является отображение шести окон предварительного просмотра выбранной области при различных вариантах яркости и контрастности, которое помогает определить оптимальные параметры.

Результаты тестов находятся на среднем уровне – в испытаниях на скорость они чуть выше, а на цветопередачу – немного ниже. Но все это окупается очень невысокой ценой. Для ограниченных в средствах пользователей, занимающихся, в основном, «офисными» задачами, эта модель вполне подойдет.

ПОГРУЖАЕМСЯ В ГЛУБИНЫ ЦВЕТА

Глубина цвета – это количество разрядов двоичного числа, описывающего цвет одного пиксела оцифрованного изображения. Теоретически чем оно больше, тем больше оттенков способен распознать сканер. Так что на смену передовым моделям позапрошлого года с глубиной цвета 36 бит пришли 48-битные сканеры. Но нужна ли такая глубина цвета пользователю? В большинстве приложений Windows используется 24-разрядная кодировка цвета (по 8 бит на каналы красного, зеленого и синего цветов), так что именно такое изображение передается в компьютер. С 48-битными картинками могут работать только серьезные профессиональные пакеты, например Adobe Photoshop.

Лишь немногие из сканеров, заявленных как 48-битные, действительно передают в ПК 48-разрядный цвет, остальные же пользуются 24- или 36-битным представлением. Это так называемая «внешняя» глубина цвета, тогда как в данных, которые считываются сенсором и обрабатываются внутри сканера, зачастую используется 48-битная кодировка. Таким образом обеспечивается более точное определение цвета точки оригинала, что при правильно работающих алгоритмах преобразования положительно влияет на цветопередачу.



HEWLETT-PACKARD SCANJET 3500C

Цена – $90 **Рейтинг** ★★★★★

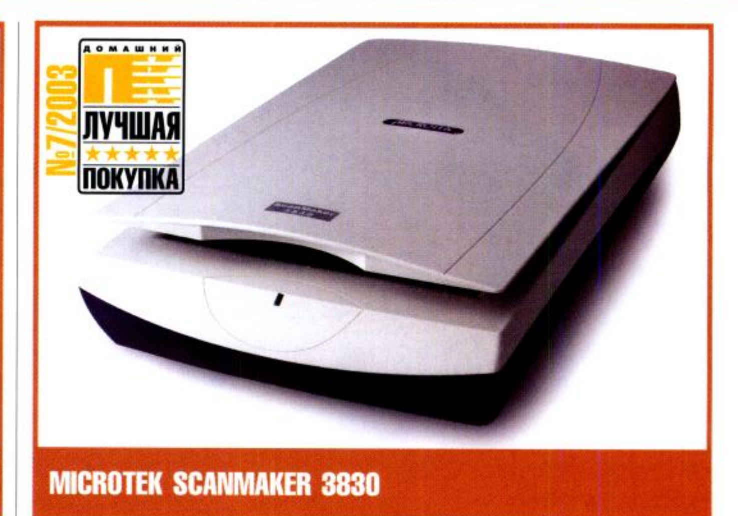
+ Высокое быстродействие; точная цветопередача; разумная цена

– Слишком навязчивый автоматический режим

! Сканер с удачным соотношением качества, быстродействия и цены. Предпочтительнее для «офисных» задач

Этот внешне привлекательный сканер имеет необычную по нынешним временам особенность – «симметричное» аппаратное разрешение, равное 1200 × 1200 ppi. «Внешняя» глубина цвета может составлять 48 или 24 бита. Последнее значение установлено по умолчанию, а для получения полной разрядности следует найти в настройках драйвера довольно неприметный пункт *Сканирование с максимальной глубиной пикселов*. По умолчанию пользователю предлагается минимум настроек, хотя это отчасти и оправдано высоким качеством автоматической обработки оригиналов. Если есть желание «покопаться» в опциях, то нужно быть готовым к обстоятельному исследованию множества выпадающих меню.

ScanJet 3500c показал хорошую производительность, причем в монохромном режиме он демонстрирует одно из самых малых значений времени ввода страницы. Скорость сочетается с прекрасным качеством цветопередачи. В итоге, перед нами модель с отлично сбалансированными характеристиками, практически настолько же удачная покупка, как и победители тестирования.



MICROTEK SCANMAKER 3830

Цена – $92 **Рейтинг** ★★★★★

+ Великолепная цветопередача; высокая скорость в цветном режиме; удобный интерфейс; разумная цена

– Нет

! Лучшая покупка для тех, кто собирается потратить от $90; универсальная модель, но чуть сильнее в графике

Данный аппарат – удачная разработка, базирующаяся на великолепном устройстве начального уровня ScanMaker 3800. Его максимальное разрешение было увеличено до 1200 × 2400 ppi, а внешняя разрядность – до 48 бит. Несмотря на отсутствие быстродействующего интерфейса USB 2.0, скоростные характеристики сканера на удивление высоки. По всей видимости, в этой модели используется алгоритм сжатия данных перед передачей на ПК.

Интерфейс управляющей программы имеет два варианта: упрощенный, в котором пользователь производит минимум действий, полагаясь на правильность стандартных параметров сканирования, и «инженерный», предоставляющий в распоряжение владельца весь спектр настроек и регулировок.

Как мы уже говорили, сканирует ScanMaker 3830 очень быстро, в особенности в цвете, тогда как монохромные оригиналы большой площади вводятся чуть медленнее. Качество цветопередачи просто великолепное – по этому параметру модель занимает второе место в тесте. За цену около $90 лучшей покупки, пожалуй, не найти.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СКАНЕРОВ, ПРИНИМАВШИХ УЧАСТИЕ В ТЕСТИРОВАНИИ

Марка	BenQ				Canon			Epson	Genius			
Модель	Scan2Web 3300U	Scan2Web 4300U	Scan2Web 5300U	Scan2Web 5000E	CanoScan 3000	CanoScan LiDE 20	CanoScan LiDE 30	Perfection 1260U	ColorPage-HR6X Slim	ColorPage-HR7X Slim	ColorPage-Vivid 4X	ColorPage-Vivid 4XE
Рейтинг	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★
Цена, $	49	54	87	70	98	88	114	109	77	108	57	52
Технические характеристики												
Аппаратное разрешение, dpi	600 × 1200	600 × 1200	1200 × × 2400	1200 × × 2400	1200 × × 2400	600 × × 1200	1200 × × 2400	1200 × × 2400	600	2400	600 × × 1200	600 × × 1200
Глубина цвета внутренняя/внешняя, бит	36/36	36/36	48/48	48/48	48/24	48/24	48/24	48/24	48/Н.д.	48/Н.д.	48/Н.д.	48/Н.д.
Интерфейс	USB	USB	USB	USB	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB	USB	USB	USB	USB
Технология светочувствительных элементов	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD	CIS	CIS	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD
Встроенный слайд-модуль	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○
Результаты тестирования												
Время сканирования фотографии 10 × 15 см, мин:с	0:36	0:22	0:42	0:23	0:17	0:23	0:34	0:32	0:22	0:26	0:30	0:30
Время сканирования текстового документа, мин:с	0:35	0:32	1:06	0:35	0:24	0:22	0:24	0:48	0:39	0:36	0:29	0:29



MUSTEK BE@RPAW 1200CU PLUS

Цена – $53 **Рейтинг** ★★★★★

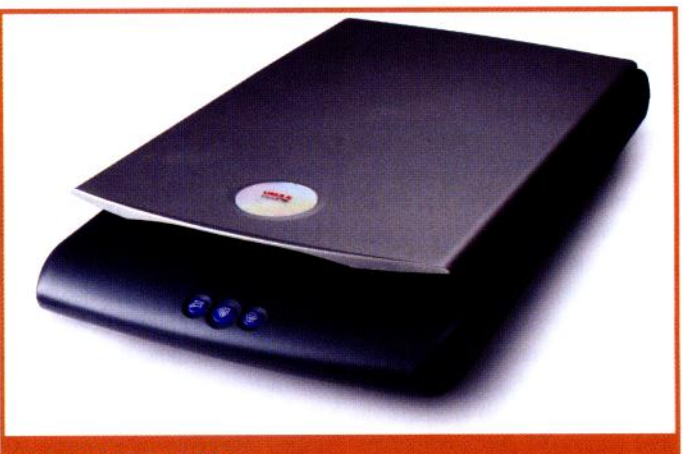
+ **Компактность; простота и удобство подключения; бесшумная работа; приличное качество и быстродействие**

– **Учитывая цену и назначение – нет**

! **Привлекательный портативный сканер за очень низкую цену, вполне способный потягаться с лучшими аппаратами своего класса**

Модель Be@rPaw 1200CU Plus – младший представитель большого семейства сканеров Mustek. В ней используются технология CIS и питание по шине USB. В результате аппарат получился компактным, легким. В комплект поставляемого ПО входит модуль, позволяющий озвучить действия сканера в процессе работы, что может быть занятным и полезным для неопытного пользователя. Драйвер предоставляет стандартный набор опций сканирования, его интерфейс понятен, но не упрощен до уровня «для домохозяек». Фирменный набор из пяти клавиш быстрого сканирования, вместе похожих на отпечаток медвежьей лапы (Be@rPaw), обеспечит быстрый доступ к назначенным функциям.

Несмотря на то что обычно сканеры с питанием от USB не выделяются скоростными характеристиками, Be@rPaw 1200CU продемонстрировал результаты даже выше средних. При этом в процессе работы его почти не слышно. По точности цветопередачи этот аппарат – один из лучших в нижнем ценовом диапазоне. В итоге, за свою скромную цену – весьма достойное приобретение.



UMAX ASTRA 4700

Цена – $115 **Рейтинг** ★★★★☆

+ **Очень высокое быстродействие; низкий уровень шума; удобное ПО**

– **Посредственное качество цветопередачи**

! **Отличный «офисный» сканер – очень быстрый и бесшумный – пригодится тем, кто работает с большими объемами документов**

Перед нами типичный представитель старшего класса бюджетных сканеров. Это нетрудно определить по техническим характеристикам, пожалуй, важнейшей из которых является наличие интерфейса USB 2.0. Для максимально быстрого выполнения наиболее часто возникающих задач Umax Astra 4700 оборудован тремя кнопками – *Scan*, *Copy* и *Email*.

Сильная сторона этого сканера – высочайшая скорость работы. С вводом фотографии и текстовой страницы он справился за 16 и 22 с соответственно. Несомненно, существенный «вклад в победу» внес быстрый интерфейс, но не менее важной была большая скорость позиционирования каретки и калибровки. При этом оказалось, что устройство, вопреки ожиданиям, работает очень тихо – почти так же, как и бесшумные CIS-модели.

С другой стороны, высокая производительность не подкрепляется соответствующим качеством цветопередачи. Да, оно неплохо, но у аналогичных по цене моделей – лучше. Так что Astra 4700 – хороший выбор для домашнего офиса, где работают, в основном, с документами.

Hewlett-Packard		Microtek	Mustek						Umax		
ScanJet 2300c	ScanJet 3500e	ScanMaker 3830	Be@rPaw 1200CS	Be@rPaw 1200CU Plus	Be@rPaw 1200TA	Be@rPaw 2400CS Plus	Be@rPaw 2400CU Plus	Be@rPaw 2400TA Plus	Astra 4700	Astra Slim 1200SE	Astra Slim SE
★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆
77	90	92	54	53	66	72	70	84	115	84	62
600 × × 1200	1200 × × 1200	1200 × × 2400	600 × × 1200	600 × × 1200	600 × × 1200	1200 × × 2400	1200 × × 2400	1200 × × 2400	1200 × × 2400	1200 × × 2400	600 × × 1200
48/Н.д.	48/Н.д.	48/48	48/48	36/24	48/24	48/48	36/24	48/24	48/48	48/48	48/48
USB	USB 2.0	USB	USB	USB	USB	USB	USB	USB	USB 2.0	USB	USB
CCD	CCD	CCD	CCD	CIS	CCD	CCD	CIS	CCD	CCD	CIS	CIS
○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○
0:33	0:27	0:21	0:42	0:35	0:41	0:17	0:25	0:26	0:16	0:31	0:52
0:35	0:27	0:31	0:35	0:29	0:30	0:58	0:30	0:29	0:24	0:31	0:44

ИТОГИ

Тестирование показало, что большинство современных сканеров имеют сбалансированные показатели быстродействия и качества сканирования. Если раньше сканеры подразделялись на «быстрые, но неаккуратно работающие с цветом» и «качественные, но медленные» (естественно, подразумевается и наличие парка «медленных и плохих», обычно очень дешевых моделей), а выход аппарата, в достаточной мере сочетавшего в себе скорость и качество, считался эпохальным событием, то ныне гармония этих черт является обычным делом. Заметим, что довольно быстрые и корректно ра-

ботающие с цветом устройства появились уже и в нижнем ценовом диапазоне, «около $50», что не может не радовать.

Именно среди таких аппаратов мы и нашли нашу первую **«Лучшую покупку»** – это **BenQ Scan2Web 4300**. У данного сканера самая высокая среди дешевых моделей точность цветопередачи сочетается с хорошим быстродействием и удобством использования. Пожалуй, это лучшее, что можно выбрать по цене около $55. Два других ближайших конкурента – **Genius ColorPage-Vivid 4XE** и **Mustek Be@rPaw 1200CU Plus** – практически сравнялись с победителем, но они оба немного уступают в качестве работы с цветом, из-за чего мы и сделали выбор в пользу BenQ. Продукт Mustek имеет ряд специфических особенностей, которые могут быть интересны отдельным покупателям, – питание по USB означает простоту подключения, компактность, низкое энергопотребление и удобство применения с портативным ПК.

Ценовой диапазон $55–80 занимают сканеры с разрешением 1200 × 2400 ppi. По большому счету, эти модели базируются на более доступных аналогах из диапазона до $55, но их технические характеристики несколько выше. От аппаратов начального уровня эти сканеры практически без изменений унаследовали уровень качества сканирования и производительности. Сложно давать универсальные рекомендации, стоит ли доплачивать за более высокое разрешение. Наша позиция по этому вопросу следующая. Неискушенному пользователю высокое разрешение действительно нужно далеко не всегда, а точность цветопередачи и быстродействие гораздо важнее. Если эти параметры практически такие же, как у младших моделей, то ограниченному в средствах покупателю лучше руководствоваться принципом «зачем платить больше» и сэкономить $15–20. Когда есть возможность доплатить еще $10–20, разумно будет сделать это и купить одну из моделей по цене от $90, продемонстрировавших гораздо лучшие результаты в наших тестах.

С переходом ценового барьера в $90 мы наблюдаем радикальное улучшение качества цветопередачи по сравнению с более дешевыми моделями. Именно в этой группе находятся лидеры по работе с цветом. Лучший из них – **Canon CanoScan LiDE 30**. Для нас было немалым сюрпризом то, что CIS-сканер сумел обыграть устройства с CCD в той области, где они традиционно сильнее, – в фотоработах. У продукта Canon масса других преимуществ – малые габариты, привлекательный дизайн, бесшумная работа и электропитание по USB, очень незначительно сказывающееся на быстродействии. В общем, этот сканер, по нашему мнению, полностью оправдывает звание **«Выбор редакции: лучшая покупка»**. Он самый дорогой в тестировании, но за качество нужно платить.

В поисках оптимального сочетания цены и качества среди более дорогих устройств мы выделили три модели – **Canon CanoScan 3000**, **HP ScanJet 3500c** и **Microtek ScanMaker 3830**. Первый из них очень быстр и в текстовом, и в графическом режиме, но уступает в тестах на качество цветопередачи сканеру Microtek, который занимает почетное второе место в этом зачете после LiDE 30, будучи почти на $25 дешевле, а продукт HP удостоился третьего места. В итоге еще одним знаком **«Выбор редакции: лучшая покупка»** мы награждаем **Microtek ScanMaker 3830** – разумеется, за лучшее сочетание качества и стоимости. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

Марка	Компания	Телефон
BenQ	«Навигатор»	(044) 241-9494
Canon	Представительство Canon в Украине	(044) 490-2595
Epson	Представительство Epson в Украине	(044) 216-3576
Genius	DataLux	(044) 249-6303
Hewlett-Packard	Представительство Hewlett-Packard в Украине	(044) 490-6120
	ERC	(044) 230-3474
Microtek	WEGA Distribution	(044) 461-9284
Mustek	DataLux	(044) 249-6303
Umax	DataLux	(044) 249-6303

О ДРУГИХ УЧАСТНИКАХ ТЕСТИРОВАНИЯ

Легко увидеть, что фаворитами в нашем испытании, в основном, стали модели со сбалансированными техническими характеристиками, одинаково подходящими для любых задач. Это согласуется с концепцией применения сканера дома, где им пользуются все члены семьи, каждый со своими специфическими требованиями. Однако среди моделей, не попавших в десятку лучших, тоже есть устройства, которые могут подойти тем, кто четко формулирует свои требования.

Одно из таких решений – BenQ Scan2Web 5300U – аппарат с отличным качеством цветопередачи, но очень медленный, особенно в монохромном режиме. По работе с цветом он почти не уступает лидерам и, в принципе, может устроить тех, кто считает, что скорость не важна.

HP ScanJet 2300c тоже очень хорош при обработке цветных оригиналов и функционирует относительно быстро, но длительный цикл прогрева делает очень неудобным пакетный ввод изображений. В общем, если требуется аппарат для эпизодического сканирования, но непременно надежный и от именитого производителя, то это удачный выбор.

И наконец, если нужен слайд-модуль, можно остановиться на Mustek Be@rPaw 2400TA Plus – по нашему мнению, из всех дешевых сканеров со слайд-адаптером эта модель лучше всех по соотношению цены, качества и оснащенности.



ГРАФИЧЕСКИЕ АКСЕЛЕРАТОРЫ TOP 10

Максим Потапов

Представляем летнюю десятку «видеохитов» от «Домашнего ПК». Мы собрали двадцать графических акселераторов от ATI и NVidia, чтобы выбрать из них самые скоростные. Конечно, быстродействие – не единственный критерий, которым мы руководствуемся при покупке видеокарты, есть еще и цена. И мы обязательно обсудим этот аспект, рассматривая каждую модель с точки зрения покупателя.

Сменяются модельные ряды ведущих производителей, но наши фавориты остаются неизменными. Среди графических акселераторов высокого класса наибольший энтузиазм у нас по-прежнему вызывает Radeon 9700, обладающий наилучшим соотношением цены и производительности. Представители новых серий Radeon 9600 и GeForceFX 5600 не оправдали наших надежд: при стоимости, близкой к Radeon 9700, они серьезно проигрывают в быстродействии. А значит, в среднем классе нам остается лишь GeForce4 Ti4200 – все еще достаточно быстрый за свои деньги, хотя и морально устаревший. Если же говорить о бюджетных видеокартах – там происходят революционные изменения: младший представитель новой линейки NVidia впервые получил полную функциональность. Обладая поддержкой DirectX 9, GeForceFX 5200 128 MB становится новым лидером в данном классе.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Конфигурация тестовой системы

Pentium 4 3 GHz (800 MHz FSB, Hyper-Threading), два модуля памяти Corsair CMX256A-3200LL по 256 MB, материнская плата Gigabyte GA-8KNXP на чипсете Intel i875P.

Видеокарты

- ABIT Siluro GeForce4 MX440 64 MB;
- ASUS V9900/TD (GeForceFX 5800 128 MB), V9520 Magic (GeForceFX 5200 64 MB, 64 бит);
- Club-3D CGA-P988TVD (Radeon 9800 Pro 128 MB), CGA-9528TVD (Radeon 9500 128 MB), CGA-9328TVD (Radeon 9100 128 MB);
- Creative 3D Blaster 4 Titanium 4600;
- FIC A97 Radeon 9700;
- Gainward Ultra/760XP Golden Sample (GeForceFX 5600 Ultra), Ultra/650-8X XP Golden Sample (GeForce4 Ti4200-8X);
- Gigabyte Maya GV-R9000 64 MB;
- HIS Excalibur Radeon 9200 128 MB;
- Inno3D Tornado GeForce4 Ti4800SE 64 MB;
- MSI MS-8907 FX5200-TD64 и FX5200-TDR128;
- Prolink PixelView GeForceFX 5600;
- Tyan Tachyon G9700Pro;
- Sapphire Radeon 9000 Pro 128 MB, Radeon 9500 64 MB, Radeon 9600 Pro 128 MB.

Операционная система и драйверы

Windows XP Professional SP1, DirectX 9.0a, NVidia Detonator 44.03, ATI Catalyst 3.4 (7.88). Настройки драйверов по умолчанию.

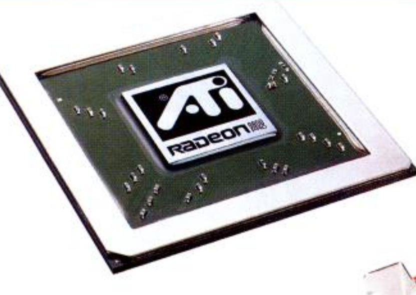
Тестовые программы

- Unreal Tournament 2003, version 2225 (benchmark.exe в директории ..\UT2003\System, стандартные файлы maxdetail.ini и maxdetailuser.ini).
- Splinter Cell, patch 1.02.087 (timedemo.bat в директории ..\Splinter Cell\System с параметром shadowmode=projector). Мы взяли среднее арифметическое по средним результатам на трех игровых уровнях. GeForce4 Ti4800SE 64 MB и обе модели GeForceFX 5200 64 MB тестировались в более требовательном режиме shadowmode=buffer, противопоказанном для видеокарт Radeon. Платы GeForce4 MX440 64 MB и Radeon 9000 64 MB не могли пройти тест ни в одном из режимов shadowmode.
- 3DMark2001 SE Pro, build 330.
- 3DMark03 Pro, version 3.3.0. Видеокарты GeForceFX показывают в данной версии теста более низкие результаты, чем в предыдущих. Подробнее эта проблема освещена в документе *www.futuremark.com/companyinfo/3dmark03_audit_report.pdf*, который вы можете найти на ДПК-CD вместе с патчем 3.3.0.

ВИДЕОКАРТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

ABIT, FIC, Gainward, Gigabyte, Sapphire	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
ASUS	«Технопарк»	(044) 238-8999
Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
Creative	«Ист Сайд Консалтинг»	(044) 418-8351
Gainward	Gainward	www.gainward.com
HIS	K-Trade	(044) 252-9222
Prolink	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua
MSI	Micro-Star International	www.msi.com.tw
	MTI	(044) 458-3856
Sapphire, Inno3D	Compass	(044) 531-9730
Tyan	Entry	(044) 246-8462





Десятка от ATI

CLUB-3D RADEON 9800 PRO

RADEON 9800 PRO 128 MB

Новая топ-модель от ATI, обладающая чуть более совершенной архитектурой в сравнении с Radeon 9700 Pro, а также повышенными частотами ядра и памяти. В нынешних игровых приложениях преимущество Radeon 9800 Pro обеспечивается в основном тактовыми частотами, а новые технологии, реализованные в данном чипе, нацелены на будущие игры с изощренными визуальными эффектами. Учитывая высокую цену Radeon 9800 Pro (свыше $400), мы бы советовали не торопиться с покупкой и подождать серию GeForceFX 5900, которую увидим и протестируем этим летом.

RADEON 9700 PRO 128 MB

С появлением нового флагмана Radeon 9700 Pro перешел в более доступную ценовую категорию, что делает его весьма привлекательным вариантом. С такой производительностью и поддержкой DirectX 9 у Radeon 9700 Pro просто нет и в ближайшее время не появится конкурентов среди графических акселераторов стоимостью до $300.

RADEON 9700 128 MB

По-прежнему наилучшая покупка среди высокопроизводительных видеокарт. В то время как цена на Radeon 9700 Pro пересекает границу $300, стоимость Radeon 9700 стремится к отметке $200. Опять же, судя по результатам тестирования, ни один из графических акселераторов NVidia до $250 даже «рядом не стоит». То же самое относится и к видеокартам Radeon 9600 Pro, при том что по цене они не далеко ушли от Radeon 9700.

RADEON 9600 PRO 128 MB

Этот графический акселератор пришел на место Radeon 9500 Pro, и нельзя сказать, что замена самая удачная. Radeon 9500 Pro обладал восемью конвейерами и отличался от Radeon 9700 лишь разрядностью шины памяти – 128 бит против 256. Теперь же Radeon 9600 Pro имеет всего четыре конвейера, и даже гораздо более высокая тактовая частота этого не может компенсировать. Как уже отмечалось, при цене около $200 у Radeon 9600 Pro нет шансов против Radeon 9700.

RADEON 9500 128 MB

Данные видеокарты хороши прежде всего тем, что поддаются программной модификации как минимум до Radeon 9500 Pro. Обладая «на бумаге» четырьмя конвейерами, фактически они имеют все восемь. Для того чтобы задействовать их «скрытые» резервы, требуется утилита RivaTuner (www.nvworld.ru). Однако среди открывшихся конвейеров с большой вероятностью могут оказаться дефектные, так что здесь потребуется либо везение, либо особая рекомендация продавца (разумеется, не бесплатная).

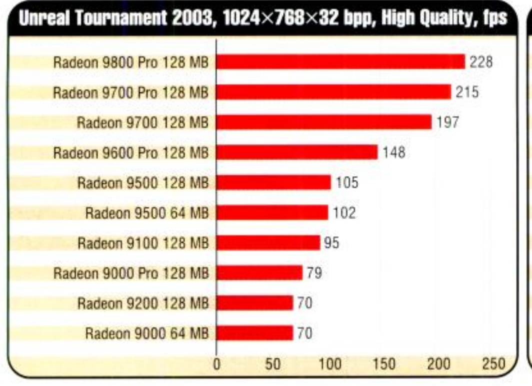
Еще один момент: если у Radeon 9500 128 MB микросхемы памяти расположены сверху и справа от графического чипа, следовательно, она обладает 256-битной шиной памяти и вполне может превратиться в Radeon 9700. Если же только с одной стороны – значит, шина 128-битная и производительность такого Radeon 9500 128 MB

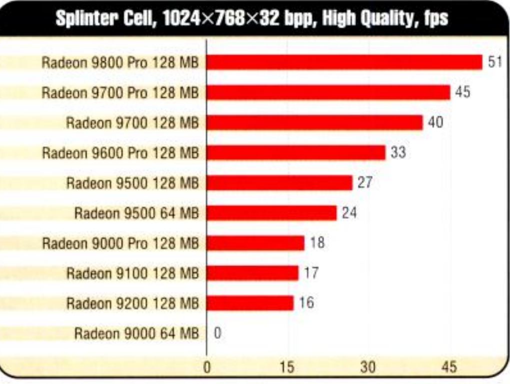


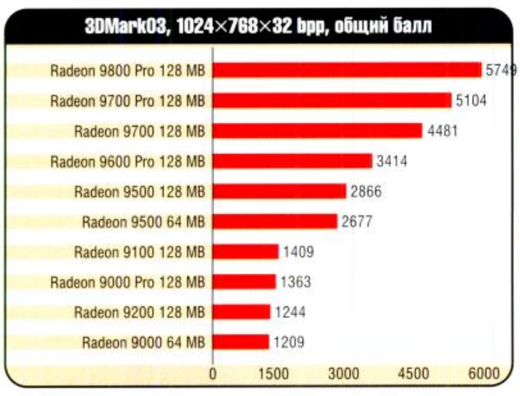
TYAN RADEON 9700 PRO

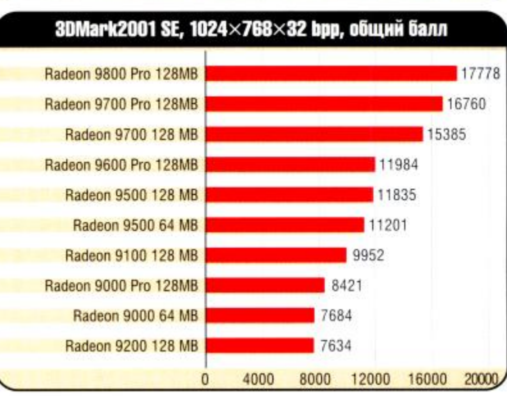


SAPPHIRE RADEON 9600 PRO









будет мало чем отличаться от 64-мегабайтовой модели.

RADEON 9500 64 MB

Видеокарта с шиной памяти 128 бит, которую вполне можно превратить в 64-мегабайтовый Radeon 9500 Pro с помощью утилиты RivaTuner. Впрочем, цена на нее не намного ниже, чем у 128-мегабайтовой версии Radeon 9500, так что ее покупка нецелесообразна.

RADEON 9100 128 MB

Наиболее интересный графический акселератор из младших представителей Radeon. Он обладает двумя блоками текстурирования на каждом из четырех конвейеров, что самым благотворным образом сказывается на результатах. Низкий балл в 3DMark03 обусловлен тем, что плата не поддерживает DirectX 9, а следовательно, не способна пройти соответствующий игровой тест. Собственно, только это мешает ей конкурировать с серией GeForceFX 5200.

RADEON 9000 PRO 128 MB

Долгое время видеокарты Radeon 9000 Pro являлись лучшим вариантом в эконом-классе, но теперь у них появился грозный соперник – GeForceFX 5200 128 MB. Обладая схожим быстродействием, последний имеет неоспоримое преимущество – поддержку DirectX 9. Единственный шанс «выжить» для Radeon 9000 Pro 128 MB – сохранять ценовой разрыв с GeForceFX 5200 128 MB хотя бы в $20.

RADEON 9200 128 MB

Еще один пример того, как обманчивы могут быть названия и насколько бесполезным – новомодный интерфейс AGP 8X. Собственно, эта видеокарта ничем другим от Radeon 9000 не отличается, и потому за нее не стоит переплачивать ни копейки... если только она не оснащена дополнительными мультимедийными возможностями, как протестированный нами образец.

RADEON 9000 64 MB

Более низкие тактовые частоты, чем у Radeon 9000 Pro, и соответственно более низкие результаты. Интересно, что 64 MB оказалось этому и некоторым другим графическим акселераторам мало для прохождения Splinter Cell при максимальных настройках качества. Похоже, объем видеопамяти 128 MB уже не является роскошью, а становится жизненной необходимостью.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Модель	Частота ядра, MHz	Частота памяти, MHz	Шина памяти, бит	Конвейеры × блоки текстурирования	Поддержка DirectX 9
Radeon 9800 Pro 128 MB	380	680	256	8 × 1	●
Radeon 9700 Pro 128 MB	325	620	256	8 × 1	●
Radeon 9700 128 MB	275	540	256	8 × 1	●
Radeon 9600 Pro 128 MB	400	600	128	4 × 1	●
Radeon 9500 128 MB	275	540	256 или 128	4 × 1	●
Radeon 9500 64 MB	275	540	128	4 × 1	●
Radeon 9100 128 MB	250	500	128	4 × 2	○
Radeon 9000 Pro 128 MB	275	500	128	4 × 1	○
Radeon 9200 128 MB	250	400	128	4 × 1	○
Radeon 9000 64 MB	250	400	128	4 × 1	○



Десятка от NVidia

GEFORCEFX 5800 128 MB



Этот графический акселератор можно воспринимать как прообраз GeForceFX 5900. Именно GeForceFX 5900 будет поставляться в больших объемах, и в его лице мы получим продукт гораздо привлекательнее, чем GeForceFX 5800. Помимо улучшенного быстродействия, GeForceFX 5900 будет характеризоваться меньшим тепловыделением и, соответственно, шумом. При правильной цене 5900-я серия составит серьезную конкуренцию Radeon 9800 Pro.

GEFORCE4 TI4600/4800 128 MB

Представители линейки GeForce4 Ti в нашей табели о рангах идут сразу за GeForceFX 5800 и все как один опережают GeForceFX 5600 Ultra. Складывается удручающая картина: в среднем классе у NVidia лидируют видеокарты, не обладающие поддержкой DirectX 9 (чем, в частности, обусловлены низкие результаты в 3DMark03).

GeForce4 Ti4800 отличается от Ti4600 лишь интерфейсом AGP 8X, что никоим образом не отражается на быстродействии. При цене свыше $200 у этих видеокарт нет шансов против Radeon 9700. Немудрено, что они уже практически исчезли с рынка.

GEFORCE4 TI4800SE 64 MB

Мы привыкли воспринимать сокращение SE (Special Edition) как знак того, что продукт является более совершенным. Но в данном случае SE свидетельствует о прямо противоположном. Видеокарты GeForce4 Ti4800SE – не что иное, как GeForce4 Ti4400 с AGP 8X. Соответственно, тактовые частоты и быстродействие – гораздо ниже, чем у GeForce4 Ti4600/4800. Тем не менее цены на такие видеокарты бывают весьма привлекательными, и тогда они окажутся лучшим вариантом, чем GeForce4 Ti4200 128 MB

GEFORCE4 TI4200 128 MB

В нашем хит-параде такой графический акселератор опережает GeForceFX 5600 Ultra, что может вызвать удивление. Но большее быстродействие важнее поддержки экзотических (пока что) графических технологий. Кроме того, для современных видеокарт эффективность работы функций полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации не является критичной. Они и без того не слишком быстро работают в современных играх, примером чему служат результаты в Splinter Cell. Если говорить о GeForce4 Ti4200, при цене до $140 это самая удачная покупка среди всех графических акселераторов от NVidia и ATI стоимостью до $200.

GEFORCEFX 5600 ULTRA 128 MB

Об этой видеокарте сказано уже достаточно. При цене свыше $200 она не представляет никакого интереса даже в сравнении с GeForce4 Ti4200. Поддержка DirectX 9, а также эффективная работа функций, улучшающих изображение, здесь не идут в счет: она слишком медленная за свои деньги.

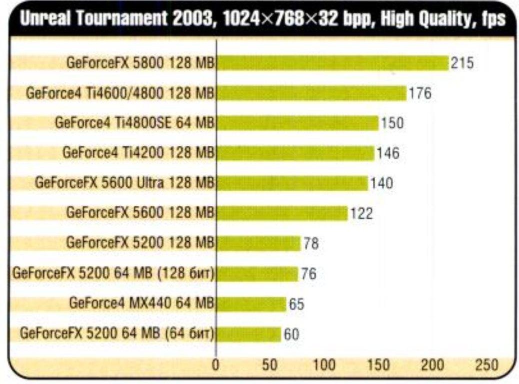
ASUS GEFORCEFX 5800

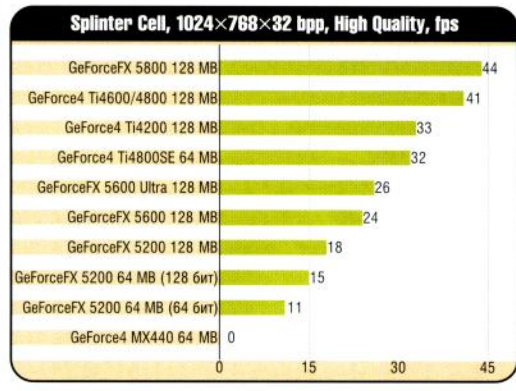


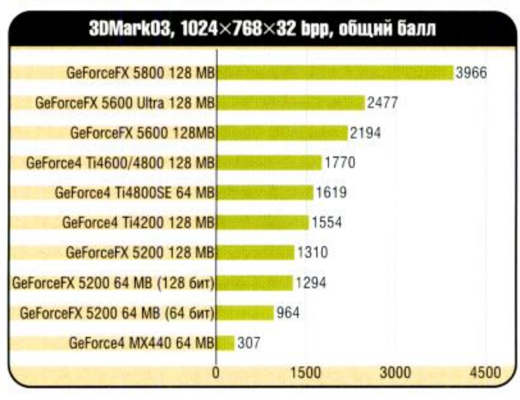
GAINWARD GEFORCEFX 5600 ULTRA

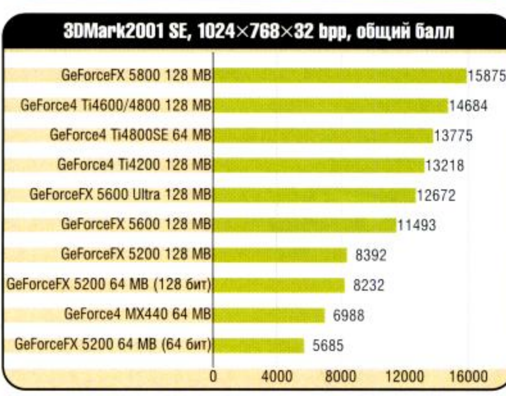


MSI GEFORCEFX 5200









GEFORCEFX 5600 128 MB

Ситуация столь же плачевная, как и с версией Ultra, если только цена на нее не упадет ниже $150, что произойдет совсем не скоро. Впрочем, у ATI дела в данном ценовом диапазоне обстоят не намного лучше, и таким образом ниша от $150 до $200 остается незанятой: энтузиасты с ограниченным бюджетом купят GeForce4 Ti4200, а более состоятельные – Radeon 9700.

GEFORCEFX 5200 128 MB

Главный претендент на господство в категории до $100. Хотя Radeon 9100 и Radeon 9000 Pro оказываются немного быстрее, данное преимущество ничтожно по сравнению с разницей в функциональности: GeForceFX 5200 в отличие от них поддерживает DirectX 9. Конечно, с помощью этого графического акселератора нельзя будет по-настоящему насладиться новой графикой, но хотя бы слайд-шоу из красивых картинок удастся посмотреть.

GEFORCEFX 5200 64 MB (128 БИТ)

К этой видеокарте можно в полной мере отнести все сказанное по поводу 128-мегабайтовой модели, только ценовую планку, которую ей необходимо преодолеть, чтобы получить успех на рынке, мы установим в районе $80.

Снова обратим внимание на проблемы с игрой Splinter Cell, связанные с недостатком видеопамяти: GeForceFX 5200 64 MB пришлось тестировать в специальном режиме, в то время как со 128-мегабайтовой моделью никаких проблем не возникло.

GEFORCEFX 5200 64 MB (64 БИТ)

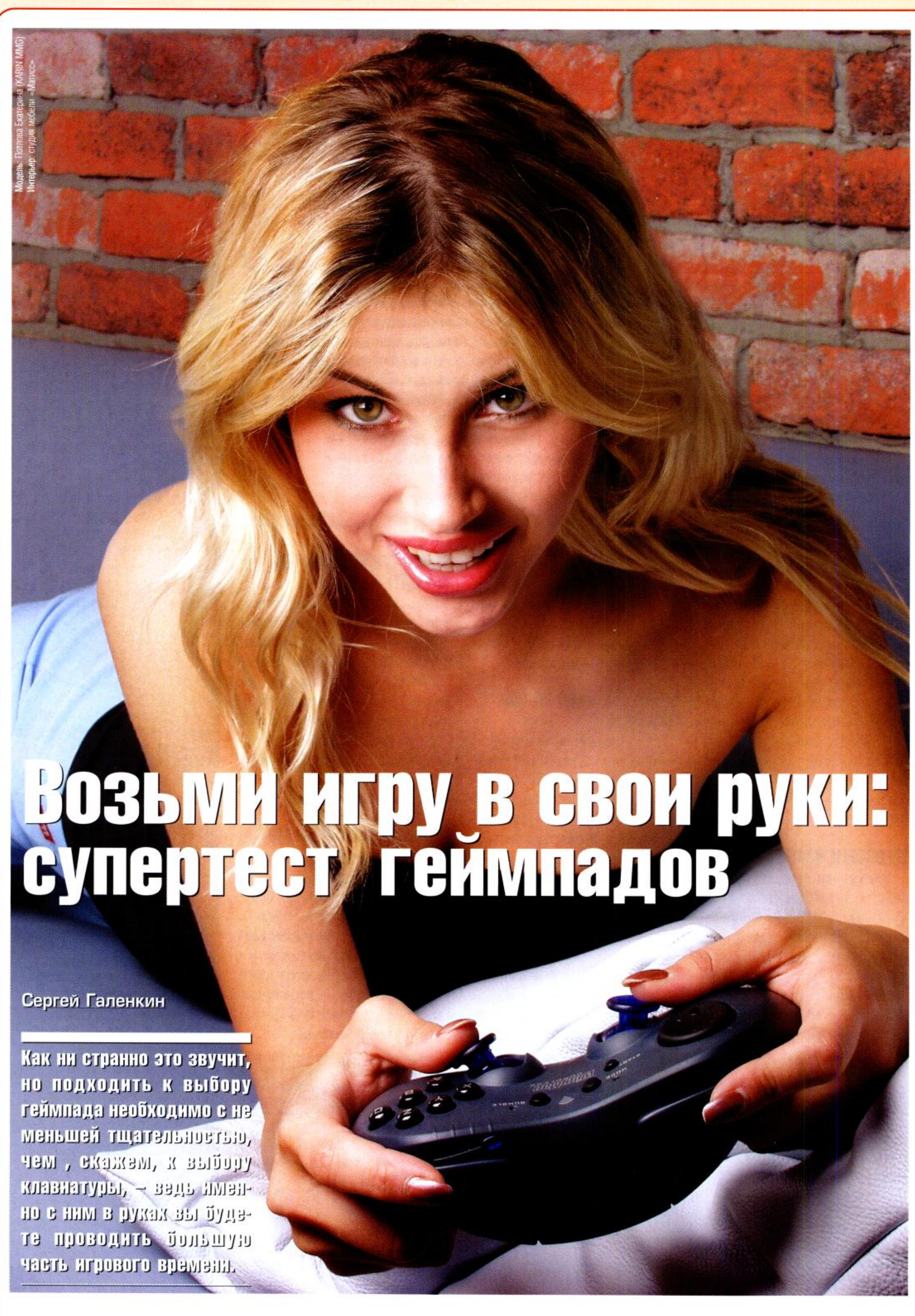
Самый дешевый представитель линейки GeForceFX обладает урезанной шиной памяти, что просто убивает и без того невысокую производительность GeForceFX 5200. Отличаются такие платы расположением микросхем памяти по одну сторону графического чипа, в то время как у 128-битных версий они находятся сверху и справа.

GEFORCE4 MX440 64 MB

Похоже, этому графическому акселератору уготована участь GeForce2 MX400: его будут покупать просто потому, что из новых (т. е. не бывших в употреблении) видеокарт дешевле ничего нет. По крайней мере, он быстрее Radeon 7500, а отсутствие поддержки даже DirectX 8.1 при такой скорости все равно не имеет значения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Модель	Частота ядра, MHz	Частота памяти, MHz	Шина памяти, бит	Конвейеры × блоки текстурирования	Поддержка DirectX 9
GeForceFX 5800 128 MB	400	800	128	4 × 2	●
GeForce4 Ti4600/4800 128 MB	300	650	128	4 × 2	○
GeForce4 Ti4800SE 64 MB	275	550	128	4 × 2	○
GeForce4 Ti4200 128 MB	250	500	128	4 × 2	○
GeForceFX 5600 Ultra 128 MB	350	700	128	4 × 1 (2 × 2)	●
GeForceFX 5600 128 MB	325	550	128	4 × 1 (2 × 2)	●
GeForceFX 5200 128 MB	250	400	128	2 × 2	●
GeForceFX 5200 64 MB (128 бит)	250	400	128	2 × 2	●
GeForceFX 5200 64 MB (64 бит)	250	400	64	2 × 2	●
GeForce4 MX440 64 MB	270	400	128	2 × 2	○



Модель: Поплова Екатерина (KARIN MMG)
Интерьер: студия мебели «Матисс»

Возьми игру в свои руки: супертест геймпадов

Сергей Галенкин

Как ни странно это звучит, но подходить к выбору геймпада необходимо с не меньшей тщательностью, чем , скажем, к выбору клавиатуры, – ведь именно с ним в руках вы будете проводить большую часть игрового времени.

Все представленные в нашем обзоре устройства оснащены классической крестовиной, или D-pad (Direction Pad, Digital Pad). В принципе, никаких особых преимуществ по сравнению с обычными клавишами она не дает, однако ее банально удобнее использовать. И в первую очередь это относится к детям, для которых клавиатура обычно слишком велика.

Так называемые «шифты» геймпада – это специальные кнопки, расположенные аккурат под указательными (а в некоторых моделях еще и под безымянными) пальцами. Как правило, в современных играх уже нельзя обойтись привычными четырьмя кнопками справа, поэтому количество шифтов в новых моделях увеличивается.

Аналоговые джойстики, или же «стики», в отличие от крестовины обрабатывают не только сам факт их смещения, но и его величину. Так, например, если управление автомобилем в игре с клавиатуры или D-pad больше напоминает вождение танка Т-80 посредством двух рычагов, использование аналоговых стиков позволяет точнее манипулировать любым транспортным средством. Более того – можно смело заявить, что в аркадных гонках геймпад даже предпочтительнее руля. К симуляторам это, разумеется, не относится, но и тут геймпад даст сто очков вперед любой клавиатуре.

Отдельно стоит обратить внимание на наличие вибрации. Для тех, кто никогда не использовал игровые устройства с обратной связью, поясним принцип действия: внутри геймпада установлены двигатели, которые управляются игрой и в определенные моменты заставляют его вибрировать. Во-первых, это добавляет ощущений: кроме визуального и звукового воздействия, игрок подвергается еще и тактильному. Во-вторых, сам игровой процесс становится азартнее, хотя и несколько сложнее – управлять вырывающимся из рук манипулятором довольно забавно. Единственное «но» – врачи категорически не рекомендуют геймпады с обратной связью детям дошкольного и младшего школьного возраста. Впрочем, вибрацию всегда можно отключить.



ВНЕ КОНКУРСА

SONY DUALSHOCK 2

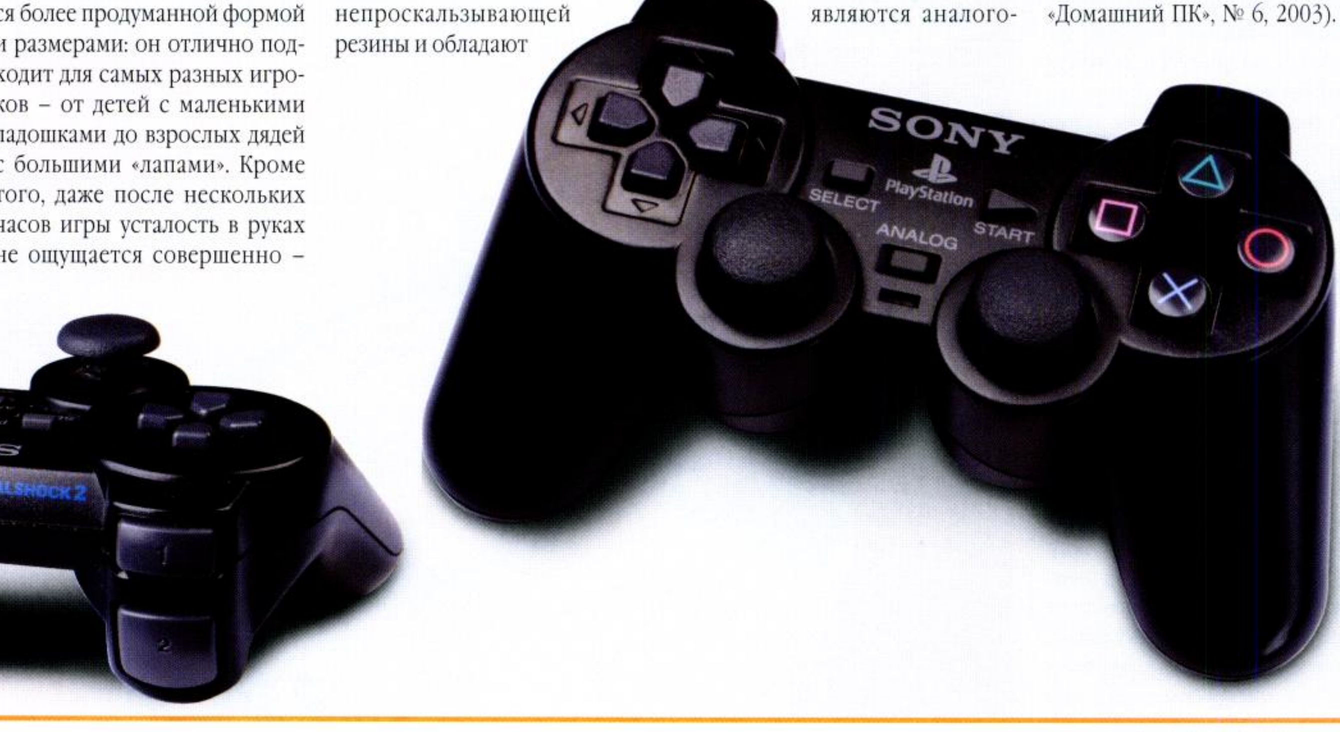
★★★★★

Цена – $30

По сравнению со своими компьютерными собратьями DualShock 2 может похвастаться более продуманной формой и размерами: он отлично подходит для самых разных игроков – от детей с маленькими ладошками до взрослых дядей с большими «лапами». Кроме того, даже после нескольких часов игры усталость в руках не ощущается совершенно – далеко не о всех компьютерных падах можно сказать то же самое.

Оба аналоговых мини-джойстика одновременно работают как кнопки, выполнены из непроскальзывающей резины и обладают очень свободным мягким ходом. Вибрация у DualShock 2 довольно сильная – пожалуй, более мощные моторы нам пока не попадались. Уникальной особенностью этого пада являются аналоговые кнопки (чувствительны к силе нажатия).

Подключение к ПК этого контроллера осуществляется с помощью переходника Boom PSX+N64 USB Converter (см. «Домашний ПК», № 6, 2003).





GENIUS MAXFIRE G-08

★★★★☆

Цена – $6

Младшая модель Genius явно ориентирована на спортивные игры – без аналоговых стиков ее нельзя использовать ни в аркадных гонках, ни в симуляторах. Длинные и узкие ручки неудобны – нет возможности уверенно держать геймпад в руках. Отсутствие вибрации также не добавляет ощущений, а далеко отстоящие друг от друга кнопки делают затруднительным применение MaxFire G-08 в файтингах. Впрочем, в FIFA 2003 он показал себя с лучшей стороны, так что, если вы не интересуетесь другими играми, этот геймпад – отличный выбор за такую цену.



GENIUS MAXFIRE G-09D

★★★☆☆

Цена – $18

Одна из самых старых моделей геймпадов от Genius, в отличие от всех остальных подключается к игровому порту и требует дополнительного питания для работы вибромоторов. Имея неплохую оснащенность, MaxFire G-09D не очень удобен в использовании. Слишком далеко расположенные шифты требуют перехватывать манипулятор в руках для их нажатия, а аналоговый стик отличается небольшим ходом. Впрочем, D-pad и кнопки нажимаются легко, так что для спортивных игр и файтингов этот геймпад вполне подходит.





GENIUS MAXFIRE LIBRE G-12 (LIBRE G-12 TWIN)

★★★☆☆

Цена – $28 ($52)

Этот образец поставляется в двух комплектациях: в виде одного или пары беспроводных геймпадов. К числу особенностей относится необычный дизайн – в левую ручку вставляются две батарейки AAA, из-за чего она явно тяжелее правой. Несмотря на это, MaxFire Libre довольно легкий как для беспроводного устройства. Цифровой пад мимикрирует под аналоговый джойстик, и, как ни странно, играть на нем удобнее, чем на классической крестовине. Впрочем, отсутствие нормальных аналоговых стиков значительно ограничивает область применения этого геймпада.





LOGITECH WINGMAN CORDLESS RUMBLEPAD

★★★★★

Цена – $55

В первую очередь этот геймпад порадовал нас необычным дизайном. При своих внушительных размерах и довольно большой массе (он питается от четырех батареек AA) Wingman Cordless ложится в руки как влитой, хотя совершенно не годится для детей и людей с маленькими ладонями. Собственно, это единственный его недостаток. Преимуществ гораздо больше: прекрасная вибрация, не уступающая проводным устройствам, очень удобные аналоговые стики, отлично подходящие для аркадных гонок, и даже ползунок для управления скоростью. Кнопки нажимаются легко, их довольно много, так что геймпад можно использовать в самых необычных спортивных симуляторах и файтингах.





LOGITECH WINGMAN RUMBLEPAD

★★★★★

Цена – $33

Почти полный аналог беспроводной модели отличается от нее в лучшую сторону меньшими массой и размерами, так что этот геймпад превосходно подойдет и детям, кроме разве что самых маленьких, и людям с небольшими ладонями. В остальном – тот же набор преимуществ. Удобные аналоговые стики со значительным ходом позволяют очень точно управлять транспортным средством в аркадных гонках, а мягкий D-pad прекрасно показал себя как в спортивных играх, так и в файтингах. Кнопки аккуратные, хорошо нажимаются, а большие шифты исключают возможность промахнуться.





LOGITECH WINGMAN PRECISION

★★★☆☆

Цена – $12

Это бюджетная модель в линейке Logitech, и поэтому ждать от нее ничего особенного не приходится. Отличное качество исполнения, присущее всем представленным в данном тесте продуктам компании, омрачается общей бедностью комплектации – всего четыре кнопки да полное отсутствие вибрации и аналоговых стиков значительно ограничивают применение геймпада несложными платформенными аркадами, файтингами и детскими играми. Впрочем, в этой области Wingman Precision показал себя с самой лучшей стороны.



ВЫБОР МОДЕЛЕЙ ДЛЯ ТЕСТА

Мы выбирали геймпады для тестирования, сообразуясь с их наличием в продаже на территории Украины. К сожалению, это довольно серьезное ограничение, из-за чего нам пришлось умолчать о некоторых замечательных моделях. Так, в тест не попал Thrustmaster Upad 360 Modena Force – уникальный в своем роде контроллер, специально созданный для аркадных гоночных игр. Он имеет весьма необычный дизайн и больше напоминает руль автомобиля «Формулы-1», чем классический геймпад.

Мы не рассказали о линейке Saitek – известнейшего производителя игровых устройств, отличающегося любовью к необычным технологическим решениям. Например, беспроводная модель P3000 Wireless оснащена док-станцией, с помощью которой заряжаются аккумуляторы, и небольшим ЖК-дисплеем, где отображается их заряд, а также некоторые настройки геймпада.

Похожая ситуация и с продукцией Microsoft. В отдельных магазинах можно найти завезенные по серым каналам геймпады Sidewinder, однако официально они у нас до сих пор не доступны.

В тест не вошла также и вся линейка Sven – совсем недавно фирма отказалась от поставок своих контроллеров в Украину. Впрочем, обе компании отнюдь не находятся на вершине технического прогресса в плане выпуска геймпадов – Microsoft больше внимания уделяет джойстикам, да и для Sven это не основное направление.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕЙМПАДОВ

Модель	Вибрация	Количество: шифтов	аналоговых стиков	кнопок	Способ подключения	Цена, $	Рейтинг	Предоставлен
Genius MaxFire G-08	○	2	Нет	6	USB	6	★★★★☆	DataLux: тел. (044) 249-6303
Genius MaxFire G-09D	●	4	1	6	Игровой порт	18	★★★☆☆	
Genius MaxFire Libre G-12	○	2	Нет	8	USB	28	★★★☆☆	
Genius MaxFire Libre G-12 Twin	○	2	Нет	8	USB	52	★★★☆☆	
Logitech Wingman Cordless RumblePad	●	4	2	7	USB	55	★★★★★	
Logitech Wingman RumblePad	●	2	2	7	USB	33	★★★★★	
Logitech Wingman Precision	○	2	Нет	4	USB	12	★★★☆☆	
Thrustmaster FireStorm DualPower 3	●	6	2	4	USB	42	★★★★★	Entry: тел. (044) 246-8462
Thrustmaster 2002 FIFA World Cup Dual Pack	○	4	Нет	8	USB	36	★★★★☆	
Thrustmaster FireStorm Digital 3	○	4	Нет	4	USB	18	★★★☆☆	
Sony DualShock 2	●	4	2	4	Через переходник к USB	30	★★★★★	-


28
ПОТРІБНІ ПРОДАВЦІ
Персональних копіювальних машин Canon.
ДОСВІД РОБОТИ НЕ ВИМАГАЄТЬСЯ.
PC-D320
PC-D340
Персональна копіювальна машина Canon продає сама себе, тож Вам не доведеться докладати багато зусиль. Завдяки влучному поєднанню зручної системи управління і чудового відтворення текстів, графічних матеріалів і фотографій її обирають мільйони користувачів.
Легкозамінний картридж «все в одному»
Автоматичний пристрій для подачі паперу з пам'яттю на 50 листків (тільки PC-D340)
Швидка робота (14 копій або лазерних роздруківок на хвилину)
Час виходу першої копії (FCOT): 11.2 секунди – без затрати часу на прогрівання
Лоток на 250 листків
Копіювання 2 на 1/електронне сортування/ відскануй один раз – роздрукуй багато копій
Загальний продаж у світі 10 мільйонів одиниць.
www.canon.com.ua
you can
Canon



THRUSTMASTER FIRESTORM DUALPOWER 3
★★★★★

Цена – $42

Первое, на что обращаешь внимание при знакомстве с этой моделью, – удобное покрытие, предотвращающее выскальзывание геймпада даже из вспотевших рук. Комплектация устройства также великолепна: шесть шифтов, два аналоговых джойстика, которые действуют и как кнопки, плюс мощные моторы, обеспечивающие чувствительную вибрацию. Единственный недостаток FireStorm Dual Power 3 – туговатый D-pad, что затрудняет его применение в файтингах. В остальном – это лучший манипулятор из представленных на украинском рынке.



THRUSTMASTER 2002 FIFA WORLD CUP DUAL PACK
★★★★☆

Цена – $36

Продукт был выпущен специально для игры FIFA, поэтому неудивительно, что он показал себя в ней лучше всех остальных протестированных моделей. К нам в редакцию попал комплект, состоящий из двух геймпадов, – идеальный подарок для поклонника футбольных симуляторов, ведь теперь становится возможной комфортная игра вдвоем за одним компьютером. К сожалению, отсутствие аналоговых стиков и вибрации не позволяет рекомендовать это устройство всем остальным.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Как ни странно, но, несмотря на сравнительно небольшую распространенность геймпадов для персональных компьютеров, существует множество игр, их поддерживающих, – спасибо компании Microsoft за DirectInput. Поэтому оставьте предрассудки о том, что «на геймпаде не во что играть». Выбор огромен.

Для проверки удобства аналоговых стиков мы воспользовались свежей мотоциклетной аркадой MotoGP 2, новой инкарнацией GTA: Vice City и позапрошлогодней, но невероятно веселой Crazy Taxi. На самом деле абсолютно любая гоночная игра управляется намного удобнее с геймпада, чем с клавиатуры, – в том же MotoGP 2 вы вряд ли сможете показать стоящий результат без использования аналоговых манипуляторов.

В целом, мы настойчиво не рекомендуем покупать геймпад без стиков, разве что вы являетесь яростным ненавистником любых гоночных игр в принципе. В этом случае на первое место выступает качество D-pad и кнопок – для их оценки мы воспользовались FIFA 2003 и Guilty Gear X. К сожалению, игры в жанре «файтинг» на ПК представлены слабо, если не сказать вовсе отсутствуют, поэтому мы также использовали Tekken 3 для PSOne под эмулятором ePSXe. Практически все протестированные устройства показали, на удивление, прекрасные результаты в данной категории. Нехватка кнопок – это единственное, что можно вменить в вину недорогим геймпадам.



THRUSTMASTER FIRESTORM DIGITAL 3
★★★☆☆

Цена – $18

Представляет собой классический пример качественного игрового манипулятора. Однако у данного геймпада напрочь отсутствуют аналоговые джойстики и вибрация. А если учесть еще и довольно высокую для такого простого устройства цену, то становится очевидным выбор не в пользу FireStorm Digital 3. Лучше обратите свое внимание на 2002 FIFA Cup того же производителя – за аналогичную сумму он предлагает в два раза больше кнопок и стильный «футбольный» дизайн.

Потекли МР3-шные реки...

Богдан Вакулюк

Есть только два по-настоящему эффективных способа создать стоящий продукт среди великого многообразия портативных МР3-плееров. Первый – это опустить ценовую планку так низко, чтобы у конкурентов просто не осталось шансов. Второй заключается в изобретении нестандартных «фишек», которыми необходимо снабдить изделие, – например, оригинальным дизайном или уникальными функциями. Именно последний подход использует в своей работе молодая тайваньская компания iRiver.

iFP-195TC

★★★★☆

Цена – $347

+ Удобный дизайн; FM-тюнер; диктофон; большой объем памяти (512 MB)

– Низкое качество записи с тюнера; высокая цена

! Замечательный образец современного МР3-плеера. К сожалению, не идеальный

iFP-380T

★★★★☆

Цена – $206

+ Привлекательный внешний вид; линейный вход; перепрошиваемое firmware

– Малое количество памяти и отсутствие возможности расширения

! Стильный и качественный МР3-плеер; оптимален для пользователей, которым необходимо устройство с линейным входом

Две представляемые модели новых МР3-плееров компании iRiver можно без лишней скромности назвать эксклюзивными. Оригинальный компактный дизайн и отличный набор функций однозначно выделяет «речные» продукты среди остальных им подобных.

Оба плеера, помимо своей основной задачи – воспроизводить цифровую компрессированную музыку, способны выполнять функции FM-тюнера и диктофона. А iFP-380T к тому же оборудован линейным входом для качественной оцифровки сигнала с внешних аудиоисточников.

Несмотря на различия в дизайне и объеме памяти (для iFP-195TC – 512 MB, iFP-380T – 128), эти модели iRiver очень похожи друг на друга – поэтому бóльшая часть обзора справедлива для них обоих, об отличиях же мы скажем отдельно.

Оба плеера по дизайну напоминают призму, у которой на одной из граней находится графический LCD-дисплей и небольшой навигационный джойстик, на другой – три основные кнопки управления. На гранях также расположены «служебные элементы» – разъем USB, батарейный отсек, линейный вход и выход для наушников. Только у iFP-380T скошены углы, отчего он похож на кораблик.

Система меню, одинаковая для обоих устройств, позволяет производить гибкую настройку (от контрастности дисплея и параметров записи до локализации шрифтов в ID3-тегах) и обеспечивает графическое отображение структуры каталогов, ID3-теги и другую сервисную информацию. Основная навигация осуществляется с помощью джойстика на передней панели в комбинации с другими клавишами – к сожалению, далеко не всегда она интуитивно понятна, поэтому для того чтобы быстро передвигаться по пунктам меню плееров iRiver, придется изрядно потренироваться.

Обе модели успешно справляются с МР3-файлами любого битрейта (включая переменный), а также с WMA и ASF. Кроме того, firmware легко обновляется, а это означает, что в будущем список форматов может быть пополнен. FM-тюнер, которым оборудованы плееры, имеет средний по качеству прием и автоматически определяет около половины присутствующих в киевском эфире станций. В режиме «радио» по нажатии кнопки *Record* начинается оцифровка передаваемого аудиофрагмента. Но только iFP-380T обеспечивает приемлемый результат, поскольку у iFP-195TC параметры записи ограничены 16 kHz/65 Kbps. Подобная проблема возникает у iFP-195TC и в диктофонном режиме – доступны всего три настройки: High – 32 kHz/130 Kbps, Medium – 16 kHz/65 Kbps и Low – 8 kHz/32 Kbps. И только iFP-380T позволяет регулировать эти показатели в широких пределах, причем отдельно для диктофона и линейного входа.

Качество аудио, выдаваемое «на гора» продуктами iRiver, вполне отвечает современным стандартам. Для любителей «прозрачных верхов и глубоких басов» в плеерах предусмотрены различные режимы цифрового эквалайзера, регулирующие звучание в соответствии со стилем музыки.

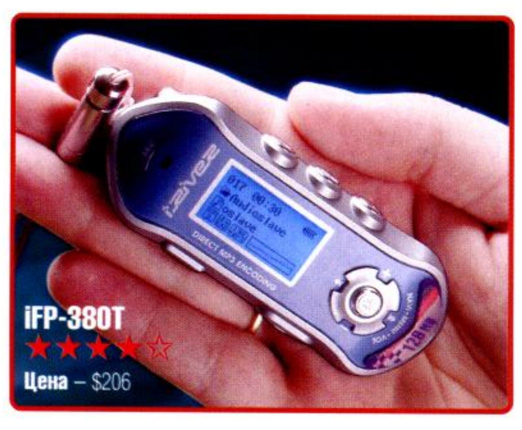
Оба плеера «общаются» с PC посредством интерфейса USB, но, увы, версии 1.1, поэтому средняя скорость передачи данных составляет 45 MB в минуту. К сожалению, устройства не «умеют» работать в режиме USB-ключа, для сопряжения с компьютером необходимо установить комплект драйверов и утилиту iRiver Device Manager. Обновленная версия этого ПО, помимо загрузки/выгрузки файлов (кстати, не только музыкальных), позволяет устанавливать память тюнера.

Аппараты имеют отличную комплектацию – кроме стандартного набора (батарейка AA, чехол, драйверы), в коробке находится элегантный шейный шнурок, превосходные наушники Sennheiser, а к iFP-380T прилагается даже ремень для ношения на руке – он понадобится любителям прокатиться на велосипеде или мотоцикле, что называется, «с музычкой».

В целом новые плееры iRiver оставляют весьма благоприятное впечатление, их можно было бы смело рекомендовать современным компьютеризированным меломанам, желающим идти в ногу со временем, и просто аудиостилягам всех мастей, если бы не одно «но». Это, как, наверное, очевидно, – цена. Ведь продукты очень качественные, а за качество приходится платить.

P. S. Как раз во время верстки этого материала на сайте *www.iriver.com* появилось обновление firmware, позволяющее использовать эти модели в качестве USB-ключа, без установки дополнительных драйверов.

Устройства предоставлены компанией Itkom: тел. (044) 490-9959, www.itkom.com.ua



iFP-380T ★★★★☆ Цена – $206



iFP-195TC ★★★★☆ Цена – $347

Манипуляторы для медиаманов

Сергей Галушка

Сегодня существует немало программируемых манипуляторов, упрощающих и ускоряющих выполнение различных функций в популярных приложениях, предназначенных для редактирования изображений, видео и звука. В этом материале вы познакомитесь с двумя универсальными устройствами фирмы Cavs, способными существенно повысить производительность вашей работы.

CAVS SHUTTLEPRO

★★★★★

Цена – $125

+ Jog-колесо с эргономичной выемкой; рифленое кольцо Shuttle Wheel; 13 программируемых кнопок; поддержка большого числа известных приложений; подписываемые кнопки

– Неудачное расположение нижних кнопок

! Универсальный манипулятор, заметно расширяющий возможности мыши и клавиатуры

Футуристический дизайн данного устройства впечатляет с первого взгляда: вне сомнения, Cavs ShuttlePro может стать украшением рабочего места. Манипулятор имеет 13 программируемых кнопок, Jog-колесо для плавной регулировки тех или иных опций, а также рифленое кольцо Shuttle Wheel для быстрой навигации по различным объектам.

Девять кнопок, расположенных над колесом, снабжены прозрачными пластмассовыми крышечками, под которые легко вставить бирку с символом или надписью для условного обозначения соответствующего действия. Ряд готовых ярлыков имеется в буклете, идущем в комплекте с устройством. Все они специальным образом перфорированы для удобного извлечения из бумажной «матрицы». Кроме того, здесь же присутствует листок с пустыми заготовками, нужные надписи на них вы сможете нанести самостоятельно.

Четыре серебристые кнопки, находящиеся чуть ниже Jog-колеса, рассчитаны на работу мизинцем и большим пальцем руки. На мой взгляд, их расположение несколько неудобно: если бы они были смещены чуть выше, то проблем с эргономикой у ShuttlePro не наблюдалось бы совсем.

Системой Windows XP устройство распознается как *Human Interface Device*. При работе практически с любым редактирующим медиаприложением данный манипулятор значительно расширяет возможности клавиатуры и мыши. Только по умолчанию он поддерживает более полусотни популярных программ, среди которых такие известные, как Cool Edit Pro, Cubase, SoundForge, WaveLab, Studio 8, Edition, Final Cut Pro, Media Studio Pro, Premiere, After Effects, Boris RED, Commotion Pro, Speed Razor, Lightwave 3D, Maya, Flash, Photoshop, Quark Xpress и многие другие.

CAVS SHUTTLEPRO

★★★★★

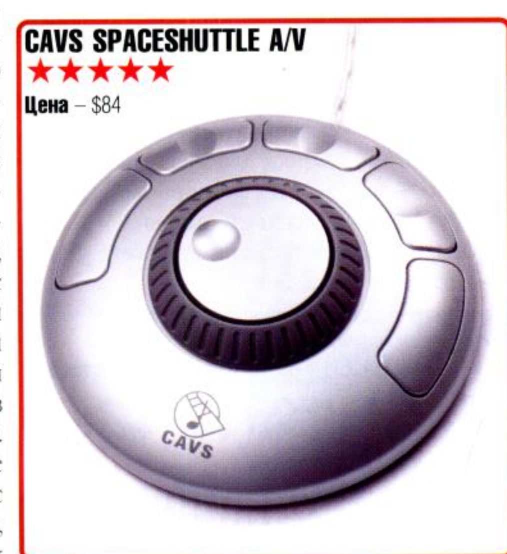
Цена – $125



CAVS SPACESHUTTLE A/V

★★★★★

Цена – $84



Кроме того, ShuttlePro сулит ряд удобств и при работе с офисными приложениями, такими, как Microsoft Exel, Word, Internet Explorer, Acrobat Reader и др., а также станет «секретным оружием» в виртуальных сражениях Unreal Tournament.

К примеру, в офисных приложениях Jog-колесо позволяет посимвольно (или поячеечно, в случае электронных таблиц) быстро перемещать курсор в нужном направлении, Shuttle Wheel обеспечивает удобный скроллинг документа, ну а каждая из 13 кнопок функционально заменяет одну из часто используемых клавиатурных комбинаций.

И все же особенно выгодно применять подобные устройства при редактировании видео и звука. Jog-колесо и Shuttle Wheel без проблем смогут организовать точные покадровые (либо посэмпловые) стыковки фрагментов.

С помощью программы Contour ShuttlePro вы нужным образом настроите работу манипулятора с любым известным приложением. Кроме того, данная утилита позволяет описывать свои собственные наборы выполняемых действий и использовать их для соответствующих приложений.

CAVS SPACESHUTTLE A/V

★★★★★

Цена – $84

+ Jog-колесо с эргономичной выемкой; рифленое кольцо Shuttle Wheel; 5 программируемых кнопок; поддержка большого числа популярных приложений

– Мало программируемых кнопок

! «Облегченная» версия ShuttlePro

По габаритам данная модель несколько меньше своей «родственницы». Манипулятор имеет круглую форму, он также оборудован Jog-колесом и рифленым кольцом Shuttle Wheel, однако, в отличие от ShuttlePro, снабжен всего пятью программируемыми кнопками, тем не менее, этого количества управляющих элементов в большинстве случаев оказывается вполне достаточно, чтобы покрыть весь набор часто встречающихся рутинных действий при работе с любой программой. Расположение кнопок весьма эргономично, и они не нуждаются в подписях, поскольку назначение каждой из них в том или ином приложении довольно легко запомнить.

Устройство поддерживает тот же самый набор программных пакетов, что и ShuttlePro. Для настройки функций его кнопок используется утилита Contour SpaceShuttle.

Продукты предоставлены компанией MacHouse: www.machouse.kiev.ua

Siemens CL50

Это первый мобильный телефон Siemens в раскладном корпусе. Он разрабатывался первоначально для азиатского рынка и предназначался для женщин. Предполагалось, что в Европе, где царит унисекс, специальный женский аппарат не будет иметь успеха, и продавать его в странах Старого Света даже не планировалось. Однако оказалось, что и здесь представительницы прекрасного пола предпочитают преимущественно миниатюрные раскладные модели, и CL50 решили выпустить на этот рынок, в том числе и в нашу страну.

CL50 считается наиболее компактным серийным телефоном Siemens и одним из самых маленьких раскладных аппаратов вообще. В фас он даже меньше, чем обладатель предыдущего рекорда, Samsung A800. Соответственно у CL50 все детали – внешний и внутренний монохромные экраны, управляющие и цифровые клавиши – просто крошечные. Смотрится аппарат очень привлекательно, но мелкие кнопки, выполненные практически заподлицо с корпусом, не самые удобные.

Функциональные возможности CL50 относительно скромны, но они включают все, что регулярно используют женщины, и нет ничего лишнего, усложняющего им жизнь. Телефон оснащен расширенной адресной книгой на 100 записей, в каждую из которых может быть добавлено напоминание – например, о дне рождения или юбилее. Имеется также несложный, но вполне функциональный календарь-органайзер. Как и у всех современных имиджевых аппаратов, присутствует полифонический звонок. Что самое интересное, многоголосные мелодии впервые можно записывать по нотам при помощи встроенного редактора. К сожалению, отсутствует подключение к ПК, так что более легким способом загрузки музыки воспользоваться не удастся.

Итак, Siemens CL50, даже несмотря на некоторые мелкие недостатки, – замечательный подарок любимой к лету. Эта симпатичная и снабженная всем необходимым вещица наверняка ей понравится. ■

Цена – $260
Продукт предоставлен компанией Siemens: www.my-siemens.com



ЗА Маленькие размеры; привлекательный дизайн; оптимальная функциональность; отличное качество связи
ПРОТИВ Неудобные управляющие клавиши
ВЕРДИКТ Превосходный имиджевый телефон для женщин, компактный и снабженный всем необходимым

Nokia 3300



С непривычки данную модель легко принять за N-Gage: та же форма, то же расположение элементов конструкции органов управления... Но на самом деле Nokia 3300 – совершенно другой аппарат, у которого более скромные возможности и иная «специализация». Это не телефон с функцией игровой консоли, а молодежный телефон-плеер. Такое решение продиктовано, наверное, тем, что данный дизайн станет хорошо известен среди тинейджеров по мере раскрутки N-Gage. «Музыкальному» варианту подобная форма дает некоторые преимущества, но и имеет в себе некоторые недостатки.

Управление функциями плеера и работа с меню Nokia 3300 весьма удобны: для быстрого включения/выключения MP3-плеера и радиоприемника предусмотрена специальная клавиша на верхней стороне корпуса; там же находится качающаяся кнопка, регулирующая громкость. Четырехпозиционный джойстик служит для переключения режимов воспроизведения, как в бытовой технике. Если взять телефон в руки, две первые кнопки оказываются под указательными пальцами, а джойстик – под большим. В общем, эргономика N-Gage в данном случае пришлась кстати. Цифровые клавиши, как и кнопки вызова/отбоя, объединены попарно в качающиеся клавиши, маленькие и неудобные. При разговоре выясняется, что расположение динамика не совсем удачное, а корпус все же несколько широковат. Вывод: дизайн Nokia 3300 в целом удобен, но имеет изъяны.

Телефон основан на платформе Series 40, и его функциональность, в общих чертах, соответствующая. Исключениями являются, конечно же, встроенный плеер, поддерживающий форматы MP3 и AAC, а также диктофон, которым модели на базе Series 40 не оснащаются. Музыка и диктофонные записи хранятся на обычной карте MMC. Аппарат подключается к ПК через USB и распознается как USB-накопитель; правда, в таком режиме можно только переписывать все аудиозаписи, а мелодии звонка, адресная книга и прочие данные хранятся во встроенной памяти емкостью 4,5 MB, и для доступа к ним требуется специальное ПО. ■

ЗА Встроенный MP3-плеер; диктофон; цветной экран; поддержка Java
ПРОТИВ Неудобные цифровые клавиши; большая ширина
ВЕРДИКТ Интересный молодежный телефон с функцией MP3-плеера, не лишенный некоторых недостатков. Не путать с N-Gage!

Цена – 2500 грн
Продукт предоставлен компанией Nokia: тел. (044) 490-3723



Samsung SGH-C100

Компания Samsung сосредоточила основные усилия на разработке имиджевых телефонов в раскладных корпусах, но и в классе массовых аппаратов она тоже присутствует, причем здесь ее тактика несколько специфична. Обычно фирма представляет одну модель среднего класса в год, обладающую выдающейся эргономикой, функциональностью и просто привлекательной внешностью, что при разумной цене позволяет ей быстро войти в число хитов продаж. Такими были R200/210, N500, та же судьба, похоже, ждет и новинку, SGH-C100.

Как и все недорогие телефоны Samsung, C100 заключен в моноблочный корпус серебристого цвета средних, как по нынешним временам, габаритов, но при этом очень тонкий. Стоит отметить легкость устройства, которая ощущается при работе с ним, традиционную для Samsung удачную конструкцию с точной подгонкой деталей, а также удобство клавиатуры. Аппарат оснащен экраном с разрешением 128 × 128 точек, способным отображать до 65 тыс. цветов, – он демонстрирует качественное изображение, хотя не очень разборчивое при ярком солнечном свете.

Исследуя телефон подробнее, мы с удивлением обнаружили, что по функциональным возможностям он практически полностью соответствует... модели S300, при том что цены аппаратов различаются более чем в два раза. В C100 присутствуют расширенная телефонная книга (500 номеров, по три на одно имя), поддержка GPRS и Java, инфракрасный порт, привлекательный и функциональный календарь-органайзер, громкий 40-голосный полифонический звонок и, конечно же, красочные игры. Всем этим приятно пользоваться, исключение составляет разве что несколько запутанная система добавления новых номеров для уже существующего имени в телефонной книге.

Создается впечатление, что функциональности телефона даже «слишком много» за ту цену, которая на него установлена. По всей видимости, эта модель в летнем и осеннем сезоне будет наиболее привлекательной покупкой. ■

Цена – $180
Продукт предоставлен компанией Samsung: тел. (800) 502–0000

★★★★★

ЗА Разумная цена; качественный цветной экран; удобный и надежный корпус; поддержка GPRS и Java; инфракрасный порт

ПРОТИВ Учитывая цену – нет

ВЕРДИКТ Отличный телефон среднего класса; одна из лучших на сегодня моделей по цене до $200

Sony Clié TG50

Sony Clié TG50 – еще один КПК, основанный на операционной системе Palm OS 5.0. Он оснащен встроенной «однопальцевой» клавиатурой, что, разумеется, отрицательным образом повлияло на размер экрана – он квадратной формы и относительно невелик, хотя и поддерживает разрешение 320 × 320 точек и обладает превосходным качеством изображения. Это не лучшее решение, так как в Palm OS 5 используется виртуальное граффити, которое в данном случае занимает почти весь экран.



PDA заключен в тонкий изящный корпус с защитной крышкой, откидывающейся вверх. Помимо стандартных кнопок быстрого запуска присутствуют клавиши *Menu* и *Graffiti*, углубления позволяют при желании нажимать их стилусом. Новинка оснащена процессором Intel PXA250 (XScale) с частотой 200 MHz, 16 MB RAM и 16 MB – постоянной флэш-памяти. Кроме интерфейсов USB и IrDA, присутствует встроенный модуль Bluetooth.

Sony поставляет в комплекте с КПК универсальный набор программ, на первых порах достаточный для любых задач пользователя. Мультимедийные возможности КПК на высоте: он позволяет слушать музыку и смотреть видеоролики, размещаемые на карте памяти Memory Stick.

Для русификации TG50 можно использовать CyrHack свежей версии 0.07 либо PaPiRus 2003 beta, обеспечивающие рукописный ввод символов кириллицы и с помощью встроенной клавиатуры.

Дать однозначную оценку TG50 довольно сложно. С одной стороны, это давно ожидаемый компактный легкий КПК от Sony на базе ОС нового поколения. С другой, встроенная клавиатура – не самая удобная из-за очень маленьких размеров, а квадратный экран – не лучшее решение для виртуального граффити. Да и цена новинки все-таки слишком высока. ■

ЗА Превосходный дизайн; функциональность; высокое быстродействие; хорошая оснащенность

ПРОТИВ Недостаточная площадь экрана; неудобная клавиатура; высокая цена

ВЕРДИКТ Весьма симпатичный, функциональный и качественный КПК, тем не менее имеющий некоторые конструктивные недостатки

Цена – $550
Продукт предоставлен магазином BIGIT: тел. (044) 248–6603



Palm Zire 71

Не так давно состоялась премьера Palm Zire – первого КПК стоимостью до $100. Следующий представитель этой серии – Zire 71 – хоть и не может похвастаться такой же фантастической дешевизной, все же является одним из лучших сегодняшних КПК, если судить по соотношению цены и оснащенности.

Устройство базируется на процессоре Texas Instruments OMAP310, работающем на частоте 144 MHz, оборудовано 16 MB RAM, экраном с разрешением 320 × ×320 пикселов и поддержкой 65 тыс. цветов, а также встроенной цифровой камерой. Конструкция Zire 71 включает в себя слайдер, за которым прячется объектив камеры. Такое исполнение надежно защищает линзу от царапин, хотя ребра жесткости и углубления на поверхности слайдера несколько портят эстетическое впечатление. Для съемки достаточно сдвинуть его вниз, и на экране тут же отображается окно видоискателя. Отснятые кадры размещаются в основной памяти КПК или на карте SD/MMC.

В качестве операционной системы используется Palm OS 5.2.1. В ней появилась новая система рукописного ввода – Graffiti 2, также известная как CIC Jot. Теперь распознаются росчерки не только в области граффити, но и на всей поверхности экрана; количество вариантов начертания практически всех знаков увеличилось, добавилась возможность вводить сложные символы несколькими штрихами с отрывом пера от экрана. Встроенные приложения и пользовательский интерфейс остались привычными для Palm OS 5 – новой является только утилита Photos, обслуживающая фотокамеру. На диске, поставляемом вместе с Zire 71, есть аудиопроигрыватель RealOne и видеоплеер Kinoma, так что покупатель получает готовое мультимедийное решение – этого так не хватало прежним продуктам Palm.

При мировой цене в $299 Zire 71 следует признать очень выгодной покупкой, поскольку это полноценный мультимедийный КПК, по возможностям превосходящий 300-долларовые модели Pocket PC. Цена устройства в Киеве лишь ненамного выше, что не может не радовать. ■

Цена – $340
Продукт предоставлен компанией «Компьютер на ладони»: тел. (044) 458-1757

★★★★★

ЗА Разумная цена; встроенная камера; качественный экран; удобная новая система граффити; мультимедийное ПО в комплекте

ПРОТИВ Малый объем RAM; недостатки в дизайне слайдера

ВЕРДИКТ Лучший по оснащенности бюджетный КПК, достойный конкурент устройствам на Pocket PC – рекомендуется всем сторонникам Palm OS

FIC SlateVision Tablet PC

Планшетный ПК SlateVision, в отличие от аналогичных продуктов, уже побывавших в нашей редакции, – «чистый» планшетный ПК, в конструкции которого отсутствует клавиатура. Это достаточно компактное устройство массой 1,4 кг, его габариты позволяют вполне комфортно пользоваться им в кресле или на диване, хотя долго держать аппарат на весу, наверное, не получится. Темно-коричневый корпус смотрится неброско, хотя дома такое устройство, установленное в такого же цвета докинг-станцию, может удачно вписаться в интерьер.

Модель от FIC построена на базе CPU Transmeta Crusoe TM5800 с тактовой частотой 933 MHz, объем оперативной памяти составляет 256 MB, а емкость жесткого диска – 20 GB, в качестве графического адаптера применяется простой чип Silicon Motion Lynx 3DM и 8 MB видеопамяти. Устройство оснащено ЖК-панелью с диагональю 10,4" и разрешением 1024 × 768 пикселов.

Компьютер работает под управлением Windows XP Tablet PC Edition. Производительности SlateVision вполне хватает для воспроизведения музыки и видео.

Основной способ ввода информации – перьевой, при помощи стилуса с индукционным принципом действия. Здесь ощущения несколько иные, чем при использовании сенсорного экрана, например, в КПК. Субъективно он кажется менее удобным из-за специфической погрешности в позиционировании курсора и не совсем приятной «жесткой» чувствительности к нажатию. Время работы от встроенных аккумуляторов не превышает четырех часов – это средний для «классических» ноутбуков показатель, однако новые устройства на платформе Centrino работают уже 6–7 ч.

Сложно судить об успехе SlateVision, поскольку пока его не с чем сравнивать – других «чистых» Tablet PC в Украине еще нет. В общем, форм-фактор и конструкция устройства оптимальны для работы с информацией (чтения документов и электронных книг, путешествий в Internet), хотя, конечно, хотелось бы, чтобы планшет был легче и дольше мог эксплуатироваться в автономном режиме. ■



ЗА Удачная концепция; оптимальный размер; хорошая оснащенность

ПРОТИВ Высокая цена; относительно большая масса; не совсем удобный перьевой ввод

ВЕРДИКТ Первый в Украине «чистый» планшет, в общем удачный, но не лишенный недостатков

Цена – $1850
Продукт предоставлен компанией «Скайлайн Электроникс»: тел. (0482) 34-4115







Компьютеры
UNITRADE

USB флэш-драйв 64MB в комплекте модели Unitrade 8200!

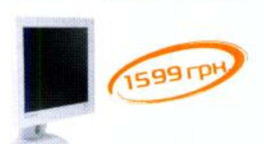
Мониторы



Samsung 753s 17"



Samsung 15" SM-551s 0.28 MPR-II, 1024x768x65Hz, 800x600x85hz



Samtron 15" 51s TFT MPR-II, TCO-99, 1024x768 MPR-II



Samsung 17" SM-171N



Fujitsu-Siemens S5 15"



Samsung 19" SM-191T LCD TCO-99, 1280x1024



Sony 20" SDM-X202 TFT LCD, TCO-99, 1600x1200

Принтеры лазерные



Minolta MC 2300 DL Color A4



Samsung ML-1210



HP LaserJet-1000



HP LaserJet 3300 Print/Copy/Scan

Принтеры струйные



HP PSC-1210 color A4, 2400dpi, 7ppm black, 5ppm color / 51645A + C6578D / USB+LPT



Lexmark Z25



HP DeskJet-5550 A4, 1200x1200, альт. 4800x1200



HP PhotoSmart 7350



Epson Stylus Color-C82 A4, 2880x720dpi



Epson Stylus Photo-830 A4, 2880x720dpi

Сканеры



HP SJ-2300C



Epson 1650SU

Колонки



Creative 2400 INSPIRE 2.1 (1 бас+2 сат, 12 Ватт + 2x4,5 Ватт)



Creative 5700 INSPIRE 5.1 (1 бас+5 сат, 30Ватт+1x21+4x7 Ватт) Dolby Digital/DTS



Клавиатуры, мыши, джойстики

г. Киев
ул. Крещатик, 18, тел. (044) 461-9-461, 461-9070
пр-т Победы, 70, тел. (044) 205-4949
ул. Большая Васильковская, 81, тел. (044) 252-8989/9090/9191
ул. Антоновича, 116, тел. (044) 230-6070
ул. Сагайдачного, 35, тел. (044) 416-1548
ул. Маршала Тимошенко, 29, тел. (044) 241-9980
ул. Малышко, 3 (в "Детском Мире"), тел. (044) 575-3002

г. Днепропетровск **пр-т Карла Маркса, 111**, тел. (0562) 35-77-00
г. Одесса **ул. Ришельевская, 58**, тел. (048) 777-0070
Греческая площадь, 3, тел. (048) 777-44-88
г. Харьков **NEW! пр-т Ленина, ТЦ Призма**, тел. (0572)544-544, 588-588
г. Ивано-Франковск **ул. Галицкая, 7**, тел. (03422) 7-74-57, 7-74-03
Отдел по работе с корпоративными и VIP-клиентами:
тел. (044) 461-9-460 (многоканальный), e-mail: vip@unitrade.kiev.ua

Системная интеграция - компания "Мегаком": тел./ факс (044) 461-8885, e-mail: mega@megatc.kiev.ua, www.megatc.com.ua



www.unitrade.ua

Nokia N-Gage

Александр Птица

Игровой мобильный телефон Nokia N-Gage попал к нам на тестирование задолго до официального старта продаж. Если провести аналогию с программным обеспечением, то побывавший в нашем распоряжении экземпляр можно охарактеризовать как «бета-версию».

★★★★★

Цена – $299

Продукт предоставлен компанией Nokia: (044) 490–3723

+ Игровые возможности; хорошая эргономика; большая функциональность; разумная цена как для телефона с такими возможностями

– Нет «шифтов»; по приставочным меркам цена слишком высока

! Весьма интересный продукт – трудно судить, насколько он удался как «игровая консоль с функцией телефона», но как телефон с расширенными игровыми возможностями он действительно лучший

Внешне устройство немного напоминает Nintendo GameBoy Advance (первую модель, отличающуюся по дизайну от нынешнего GBA SP), хотя количество кнопок у N-Gage намного больше (телефон все-таки!). Но, увы, столь удобные для многих игр «шифты», располагающиеся под указательными пальцами, не обнаружены.

Телефон основан на фирменной программно-аппаратной платформе Nokia Series 60, являющейся усовершенствованной Symbian OS 6. Соответственно в N-Gage присутствует тот же набор приложений, что и в Nokia 7650 или 3650.

Поскольку коммерческие игры для N-Gage еще находятся на стадии разработки, нам пришлось сперва заняться изучением других опций, к примеру музыкальных способностей – как известно, N-Gage оборудован встроенным радиоприемником и проигрывателем файлов MP3. Соединение с компьютером через поставляемый в комплекте USB-кабель произошло без осложнений. N-Gage с вставленной в него картой памяти MMC был опознан как съемный USB-накопитель емкостью 64 MB, в который прямо из Windows Explorer мы и загрузили соответствующий объем музыкального материала.

Если говорить о воспроизведении, то впечатление от прослушивания музыки было очень хорошим, в чем не последняя заслуга достаточно качественных наушников в гарнитуре handsfree. FM-тюнер, проверенный в режимах как ручной, так и автоматической настройки, работал также очень неплохо.

В течение первых нескольких дней использования N-Gage сложилось впечатление, что источник питания истощается довольно-таки быстро. Уже через день приходилось перезаряжать его. В результате теста на «живучесть» батарей уже без интенсивного прослушивания радио и музыки выяснилось, что продолжительность работы «от зарядки до зарядки» возрастает, но не столь сильно, как хотелось бы, так что отказываться от удовольствия не стоит – это не сильно продлит время автономной работы телефона.



Получилось так, что в то время, когда Nokia N-Gage находился у нас на тестировании, я отправился в далекий Лос-Анджелес на крупнейшую в игровой индустрии выставку E3 Expo. А поскольку аппарат трехдиапазонный и поддерживает распространенный в Америке стандарт GSM-1900, он был взят мною с собой в качестве коммуникационного средства. С этой задачей он справился – связь с Родиной через океан была достаточно стабильной.



Вернемся теперь к играм, благо, в Лос-Анджелесе я испытал в деле демо-версии практически всех продуктов, входящих в стартовый пакет, который поступит в продажу 7 октября, в день всемирной премьеры N-Gage. Наилучшее впечатление и в плане графики, и в части геймплея произвели Tomb Raider, Tony Hawk Pro Skater и Sonic N. Кстати, одним из самых запоминающихся моментов пресс-конференции стала мультиплеерная игра в Tony Hawk через Bluetooth.

Даже «легенды индустрии» нынче работают над играми для N-Gage, тот же знаменитый (по разным поводам) Джон Ромеро занимается портированием шутера Red Faction на эту платформу.

Казалось бы, все хорошо, все правильно и у Nokia дела идут в соответствии с планами. Но, честно говоря, бить в литавры пока рано. Объявленные цены на само устройство (в США – $299) и на игры для него ($30–40) несколько обескураживают. Как известно, в индустрии игровых приставок «железо» всегда продается относительно дешево: основные прибыли извлекаются не из продажи консолей, а из реализации игр и лицензий на них. Цены на программные продукты для N-Gage примерно соответствуют «среднему» приставочному уровню, а вот само устройство, не «субсидированное» разработчиком, ощутимо дороже – так, тот же Game Boy SP стоит всего $100. Так что продавать аппарат как приставку, десятками миллионов штук, наверняка не получится. Как для телефонного рынка цена N-Gage очень привлекательна. За устройство на базе Series 60 с большим цветным экраном, Bluetooth и музыкальными возможностями $300 – это немного. Телефон будет популярен, но не сверхпопулярен, а без последнего трудно говорить о рождении новой полноценной игровой платформы.

Однако, кроме игр, разработанных специально для N-Gage, владельцам аппарата будут доступны все продукты для платформы Series 60 и J2ME, которые сегодня множатся как грибы после дождя. Так что разнообразие развлечений тем, кто купит N-Gage, обеспечено. И им вряд ли нужно беспокоиться по поводу перспектив «всемирной N-Gage-революции» – платформа будет актуальна еще минимум пару лет. Обычные телефоны столько не «живут». Да и за те же деньги пока нет других аппаратов с такой же богатой оснащенностью. ■



GameBoy Advance SP

Сергей Галенкин

Сразу после выхода в 2001 году оригинальная система GameBoy Advance (GBA) завоевала огромную популярность и произвела настоящий фурор: впервые портативная консоль сравнялась по возможностям с самыми знаменитыми приставками прошлого – SNES и MegaDrive.



Цена – $99

+ Низкая цена; большой набор игр

– Невысокая производительность

! Отличный выбор для любителей играть на ходу

И вот спустя целых два года Nintendo представляет практически то же самое устройство в новом корпусе с небольшими модификациями. Имеет ли смысл приобретение приставки, по сути, двухлетней давности? Давайте посмотрим.

Двумя главными проблемами оригинального GameBoy Advance были низкая яркость дисплея и отсутствие на нем крышки, из-за чего он часто царапался. Разумеется, народные китайские умельцы мигом решили эту проблему, и в Internet-магазинах без труда можно приобрести как комплект Afterburner для подсветки экрана, так и откидывающуюся панель для его защиты. Однако чтобы правильно установить этот самый Afterburner, необходимо обладать некоторыми инженерными навыками, и даже в данном случае существует вероятность необратимо повредить консоль. Не говоря уже о дополнительной крышке, размеры которой не позволяли положить GBA в карман.

К счастью, все это уже в прошлом. Новая версия GBA SP выполнена в привычном для мобильных телефонов виде «раскладушки», что предотвращает повреждение дисплея. Экран также оборудован мощной подсветкой, а встроенная ионолитиевая батарея обеспечивает 10 часов работы (или даже 18 с отключенной подсветкой).

Не обошлось и без неприятных нововведений. Желание Nintendo унифицировать разъемы устройства привело к тому, что для подключения к GBA SP банальных наушников теперь необходимо покупать переходник, который продается отдельно. Мелочь, но весьма неприятная – комфортно играть без этого аксессуара в метро можно, только отключив звук совсем.

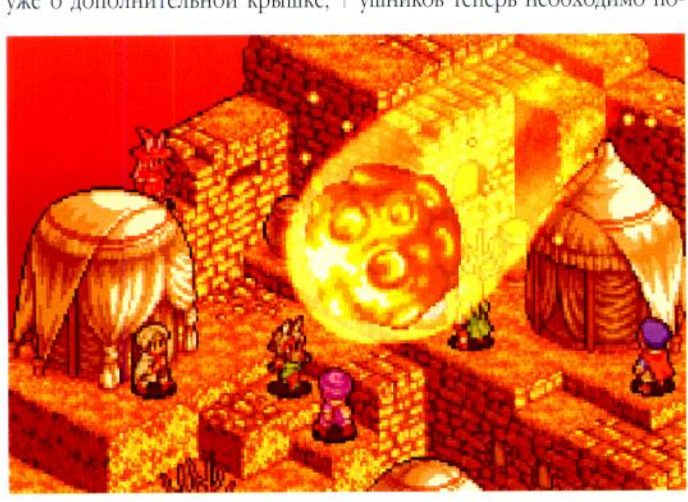
Внутренние характеристики системы не изменились вовсе, поэтому в данной области SP выглядит хуже более современной Nokia N-Gage. Все тот же 32-разрядный RISC-процессор, экран с разрешением 240 × 160 и 32 тыс. цветов – вполне достаточно для плоских или простых трехмерных игр вроде Doom, но катастрофически мало для полноценного 3D.





Для мультиплеера приставка использует специальный Link-кабель, который также продается отдельно и предоставляет возможность соединить вместе до четырех устройств. Практически все GBA-игры поддерживают этот режим, более того, – многие из них позволяют ограничиться одним картриджем на всех игроков. Единственный недостаток – это провода, которые все-таки мешают получению полноценного удовольствия от сетевой игры.

Впрочем, на чашу весов GBA следует положить и огромную библиотеку игр – около 400 программ, специально созданных для этой консоли, и более 1000 продуктов для предыдущих версий – GB и GB Color. Немногие домашние приставки могут похвастаться такими цифрами. Кроме того, существует масса эмуляторов различных систем, написанных под GBA. Так, на совершенно легальных основаниях вы легко можете запускать на своей портативной консоли все игры, разработанные для ZX-Spectrum, Atari и NES, а это более пяти тысяч наименований.



В итоге по количеству и, главное, качеству игровых продуктов конкурентов у сравнительно пожилой консоли от Nintendo не предвидится в ближайшие полтора года – до выхода Sony PlayStation Pocket. Поэтому сейчас для тех, кто хочет играть на ходу, GBA SP – оптимальный выбор. ■

Software: новинки месяца

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

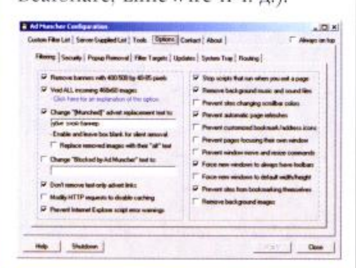
Сергей Светличный

AD MUNCHER 4.5

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware
Разработчик Murray Hurps
Web-сайт www.admuncher.com/download.shtml
Размер загружаемого файла 149 KB
URL www.admuncher.com/AM-Install.exe

Очень полезная утилита, удаляющая баннеры, всплывающие окна и прочие вещи, раздражающие пользователя во время Web-серфинга, причем не только из броузера, но и других программ, использующих соединение с Internet (ICQ, Morpheus, Kazaa, Grokster, Opera, iMesh, BearShare, LimeWire и т. д.).



DVD SHRINK 2.20

Freeware
Разработчик DVD Shrink
Web-сайт www.dvdshrink.org
Размер загружаемого файла 365 KB
URL download.betanews.com/download/1050004458/DVDShrink2.0.zip

DVD Shrink – утилита для резервного копирования DVD-дисков. Отличается высокой скоростью работы, предельно простым и понятным интерфейсом.

MENU CREATOR 4.0 BETA 5

Shareware
Разработчик Drackon Tech
Web-сайт www.drackontech.com
Размер загружаемого файла 1,8 MB
URL www.drackontech.com/software/MenuCreator/40/Program/MCv4Beta5.exe

Menu Creator позволяет создавать свои собственные меню автозапуска для CD, DVD и сменных накопителей.

AVANT BROWSER 8.01 BUILD 105

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware
Разработчик Anderson Che
Web-сайт www.avantbrowser.com
Размер загружаемого файла 961 KB

Avant Browser – «надстройка» над популярным броузером Internet Explorer, добавляющая ему целый ряд новых функций (поддержку «многодокументного» интерфейса, блокирование всплывающих рекламных окон, встроенный механизм поиска с использованием Google и т. д.).

В последней версии улучшена поддержка drag-and-drop в панели Favorites, включена поддержка Yahoo! Companion, повышена стабильность, оптимизирована работа с панелями инструментов от сторонних разработчиков.

MOTHERBOARD MONITOR 5.3.3.0

Freeware
Разработчик Alex van Kaam
Web-сайт mbm.livewiredev.com
Размер загружаемого файла 1,7 MB
URL members.chello.nl/~a.vankaam/mbm/download/MBM5330.EXE

Motherboard Monitor – очень полезная утилита для контроля состояния системы – температуры процессора, частоты вращения вентиляторов и т. д. В последней версии добавлена поддержка новых чипсетов, в инсталлятор включена возможность выбора специфических установок для отдельных материнских плат, исправлено большое число ошибок.

QUICKTIME ALTERNATIVE 1.10

Freeware
Разработчик QuickTime Alternative
Web-сайт mirror.edskes.com
Размер загружаемого файла 5,7 MB
URL www.livy.myby.co.uk/downloads/quicktimealt110.exe

QuickTime Alternative – плеер для воспроизведения файлов QuickTime (.mov .qt). В комплект также входит альтернатива еще одному стандартному медиаплееру – Media Player Classic (под «классикой» подразумевается версия 6.4, которая по сей день остается одним из лучших вариантов для просмотра видеофайлов).

GLADIATOR ANTIVIRUS 4.1.5 BETA

Freeware
Разработчик Gladiator Security Labs
Web-сайт www.gladiator-antivirus.com
Размер загружаемого файла 4,9 MB

Бесплатный антивирус. Обладает очень хорошей функциональностью, вполне сравнимой с коммерческими продуктами. К сожалению, для включения режима работы real-time разработчику необходимо заплатить, так что программу следовало бы назвать на самом деле shareware.



NETCAPTOR 7.2.0

Shareware
Разработчик Stilesoft
Web-сайт netcaptor.com
Размер загружаемого файла 750 KB
URL www.netcaptor.com/download/ncsetup.a1014.exe

NetCaptor – еще одна «надстройка» над Web-броузером Internet Explorer. Во многом сходная с Avant Browser, имеет одно существенное и не очень приятное отличие – условно-бесплатный принцип распространения (Avant Browser полностью бесплатен). В последней версии исправлена незначительная ошибка, возникавшая при переключении в полноэкранный режим, а также устранена проблема с восстановлением панелей инструментов после рестарта программы.

PROXOMITRON 4.5

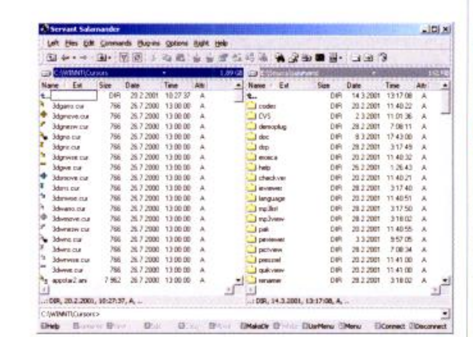


Freeware
Разработчик The Proxomitron
Web-сайт www.proxomitron.org
Размер загружаемого файла 1 MB
URL download.betanews.com/download/1017302470/ProxN45.zip

Отличная бесплатная программа для удаления баннеров, всплывающих окон, анимированных картинок, самопроизвольно запускающихся мелодий, фоновых изображений и прочего Web-«мусора».

SERVANT SALAMANDER 2.5 BETA 1

Shareware
Разработчик ALTAP
Web-сайт www.altap.cz/salam_en/index.html
Размер загружаемого файла 1,5 MB
URL ftp.altap.cz/pub/altap/salamand/sal25b1.exe



Один из самых удачных файловых менеджеров для Windows. Отличительной особенностью является возможность выполнения практически любого действия двумя-тремя способами, что позволяет выбрать наиболее удобный способ работы. Совместимость по «горячим клавишам» с двумя другими популярными менеджерами (Explorer и Norton Commander) поможет максимально безболезненно переключиться новому пользователю на Servant Salamander.

В текущей версии ряд операций с файлами можно выполнять в фоновом режиме, опция compare directories позволяет сравнить содержимое файлов и работает с подкаталогами, плагин просмотра изображений поддерживает полноэкранный режим, а также способен преобразовывать картинки из одного формата в другой, добавился ряд новых плагинов: для редактирования реестра, разбиения и слияния файлов, поиска по FTP-серверам, просмотра баз данных (DBF, CSV).

WINDVD PLATINUM 4.5.28.108

Shareware
Разработчик InterVideo
Web-сайт www.intervideo.com
Размер загружаемого файла 12,5 MB



WinDVD Platinum – последний релиз одного из самых популярных DVD-плееров, отличающийся от других очень богатыми настройками видео и звука. К его основным достоинствам можно отнести улучшенное видео, воспроизведение DivX, поддержку технологий Dolby Virtual Speaker, DTS, SRS Headphone. В последней версии исправлен ряд найденных ошибок.

Интеллектуальное копирование видеодисков

Сергей Галушка

С помощью Pinnacle InstantCopy вы сможете без проблем копировать DVD- и CD-диски. Но главная особенность программы состоит в том, что она позволяет копировать двухуровневые 9-гигабайтовые Video DVD на бланки емкостью 4,7 GB, а также создавать их многотомные архивы на Video CD и Super VCD с одновременной перекодировкой видеофайлов.

PINNACLE INSTANTCOPY

★★★★★

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Цена – $46

+ Возможность копирования CD на CD, DVD на CD, DVD на DVD; Video DVD на VCD или SVCD с автоматической перекодировкой видео; простота использования; множество шаблонов

– Не позволяет копировать защищенные диски

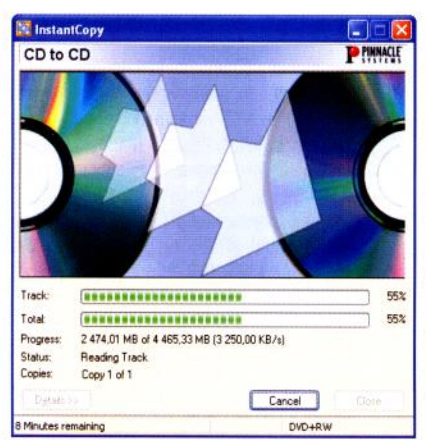
! Отличный инструмент для быстрого и качественного создания резервных копий архивов и видеотек

После старта программы все устройства, с которых можно вести копирование данных, отобразятся в разделе *Source*, ресурсы, поддерживающие запись, появятся в *Destination*. Если речь идет о создании копии типа «1:1», то использовать InstantCopy очень просто: достаточно в первой секции указать источник информации, а во второй – выделить пишущее устройство и нажать кнопку *Start*. Во всех остальных случаях необходимо получить доступ к расширенным настройкам программы с помощью кнопки *Details*.

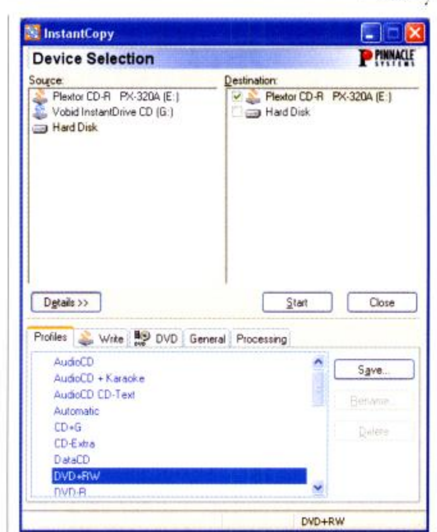
На вкладке *Profiles* имеются шаблоны для большинства возможных процессов копирования – *AudioCD, DVD-R, VideoCD* и т. д. Они позволяют автоматически задавать соответствующие установки, здесь же можно сохранить свой собственный макет, нажав кнопку *Save*.

Очень важной составляющей любого процесса копирования является выбор «метода обращения» с будущим диском. Он определяет, каким образом программа будет записывать его: как цельный образ, единую дорожку или подетально. Этот параметр задается на вкладке *Write* в поле *Write Method*. Если в дальнейшем потребуется перекодировка данных, то имеет смысл в этом поле выбирать *Raw data*. Чуть ниже, в *Closing method*, указываем способ финиширования записи (закрыть сессию, CD или оставить диск доступным для последующей записи). По умолчанию поле *Write speed* InstantCopy задает наибольшую скорость записи диска, однако в некоторых случаях стоит ее несколько понизить для исключения сбоев системы.

Прямая перезапись DVD-дисков – процесс довольно медленный, при этом могут возникать ошибки как при чтении, так и при записи носителей. Вдобавок размеры буфера не безграничны, следовательно, это также может явиться источником дополнительных проблем. Поэтому имеет смысл вначале создать образ диска на жестком диске, для этого необходимо установить флажок *Write to hard disk first*.



На вкладке *Read* вы можете существенно повлиять на процесс чтения источника. По умолчанию всегда задается максимальная скорость, однако оптимальный поток зависит от вашего дисковода. Встречается немало ситуаций, когда следует несколько понизить скорость чтения, например в случае некачественного носителя, мелких неисправностей дисковода, маломощности системы, а также переопределить количество попыток чтения и интерпретации поврежденных секторов на «железном» и программном уровнях.



На вкладке DVD задаются все нужные установки, необходимые для получения на выходе корректного диска DVD, Video CD или Super Video CD. При копировании Video DVD на бланки DVD 4,7 GB в большинстве случаев можно в качестве *Copy method* применять *Automatic Resize*, при этом программа автоматически обеспечит нужное перекодирование видео. Однако если вы выберите *Customized Resize*, то впоследствии сможете вручную для каждой части определить свое качество. Увы, как ни старайтесь, но с помощью этой программы вы не сможете скопировать диск, защищенный, к примеру, алгоритмом DeCSS Plus или другим способом. Кнопка *Advanced* поможет вам выполнить серию дополнительных настроек, характерных для дисков Video DVD, они касаются звука, титров, поведения плеера в случае возникновения ошибок.

На вкладке *General* указывается метод передачи данных *Transfer Mode* (лучше оставить по умолчанию в автоматическом режиме), а также определяется стратегия поведения системы при возникновении ошибок. Кроме того, слева внизу на этой же вкладке задается число копий источника. Кнопка *Options* поможет отключить заставку экрана на время сессии записи, оптимизировать объем кэш-памяти, явным образом указать используемый программный интерфейс доступа к дисководу, а также путь к папке для записи временных файлов.

Теперь все выполненные настройки можно сохранить в соответствующем макете на вкладке *Profiles* и нажать кнопку *Start*. Если вы в поле *Copy method* выбрали опцию *Customized Resize*, то в окне *Customize disc* вам придется для каждой видеочасти вручную задать уровень рекомпрессии, а затем нажать кнопку *OK*. Перекодировка на современных системах происходит довольно быстро, при этом вы можете наблюдать кадры из фильма в верхней части окна программы.

В заключение хотелось бы пару слов сказать еще об одном новом и интересном продукте Pinnacle – Instant CD/DVD, куда программа InstantCopy вошла в качестве составной части. Instant CD/DVD имеет дружественный интерфейс и позволяет в считанные минуты не только копировать любые CD и DVD, но и «с нуля» готовить видео- и аудиодиски большинства доступных на сегодня форматов (за исключением, пожалуй, MPEG-4). Стоит данный пакет программ примерно на $20 дороже, чем Instant CD/DVD, зато в комплект его поставки входит диск с Pinnacle Expression – приложением для авторизации DVD.

Продукты предоставлены компанией MachHouse, www.machouse.kiev.ua

FineReader 6.0: OCR вне конкуренции

Роман Хархалис

Пожалуй, не найти человека, знакомого с компьютерами, которому не была бы известна марка FineReader. На сегодня эта система распознавания текста заслуженно считается одной из лучших в мире, а в нашей стране, где важнее всего качественный ввод кириллицы, она и вовсе не имеет конкурентов.

FINEREADER 6.0 PROFESSIONAL

★★★★★



Цена – 697 грн

Разработчик ABBYY

Web-сайт www.abbyy.com.ua

Продукт предоставлен компанией ABBYY, www.abbyy.com.ua

+ Отличное качество распознавания; большой выбор языков; удобный интерфейс; возможность отображения макета документа; корректная работа с PDF

– Нет

! Лучшая OCR-программа для работы с кирилличными текстами

Освоение версии 6.0 Professional, демо-образец которой можно найти на «ДПК-CD», не вызовет никаких сложностей у тех, кто уже видел в работе предыдущие релизы программы, – удачная структура пользовательского интерфейса осталась неизменной, только пиктограммы на кнопках перерисованы в современном стиле. Рабочее пространство разбито на четыре панели: последовательности отсканированных страниц («пакета»), изображения текущей страницы, просмотра ее фрагмента в увеличенном масштабе и распознанного текста. Над ними расположена панель инструментов с крупными кнопками для выполнения самых распространенных операций сканирования и обработки текста, а еще выше – стандартная линейка с остальными органами управления. В отличие от предыдущей версии FineReader, здесь мы можем произвольно выбрать состав кнопок, которые должны на ней находиться.

Распознанный текст отображается с сохранением форматирования. Таким образом, отпадает необходимость в загрузке документа, нуждающегося лишь в минимальной правке и распечатке, в «большой» текстовый редактор.

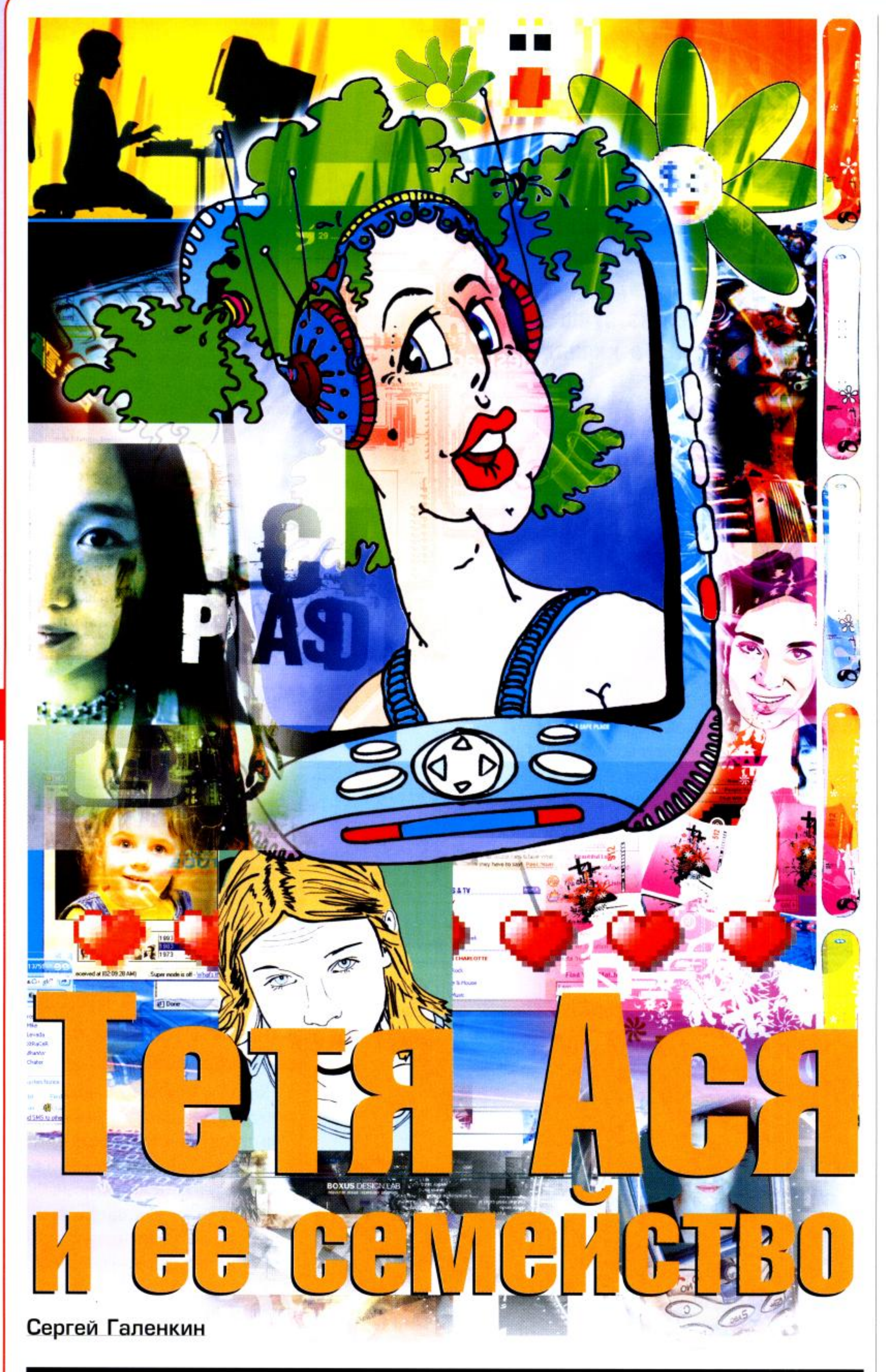
Однако самые важные изменения произошли «внутри» программы и касаются алгоритмов распознавания текста. В первую очередь FineReader 6.0 обзавелся собственными средствами определения яркости и контрастности отсканированного изображения. Ранее эти параметры задавались пользователем или автоматикой TWAIN-модуля и были едиными для всей страницы. Теперь же рекомендуется вводить в ПК страницу в цвете или в оттенках серого, а FineReader самостоятельно подберет для отдельных ее участков значения яркости и контрастности и преобразует картинку в монохромный режим так, чтобы литеры текста были различимы максимально четко. В результате существенно повышается качество распознавания документов, имеющих дефектные области с недостаточной яркостью или контрастностью (факсы, ксерокопии, тексты, отпечатанные через копирку), или фоновых рисунков. Последние, в частности, представляли собой практически неразрешимую проблему для OCR-программ.

FineReader 6.0 значительно лучше, чем предыдущая версия, работает с форматом PDF – пожалуй, оптимальным на сегодняшний день для хранения электронных архивов иллюстрированных документов. Во-первых, он умеет считывать тексты из таких файлов (программами, обычно имеющимися на домашнем ПК, этого сделать нельзя), хотя и весьма любопытным способом: страница преобразуется в формат BMP, а затем распознается как обычный графический файл. Во-вторых (и это, наверное, даже важнее), система корректно сохраняет документы с кириллицей, даже если не были специально установлены и сконфигурированы шрифты Type 1. Так что смело доставайте подшивки старых журналов и оцифровывайте их в формат PDF – теперь это проще простого, а на дисках CD-R бесценные архивы займут куда меньше места, чем в кладовке.

FineReader 6.0 «знает» 177 языков (включая несколько синтетических, например эсперанто, а также языки программирования) и может «читать» тексты на любом из них. Нет необходимости инсталлировать на ПК всю эту громадину: при установке пользователь волен отметить любое количество языков, а впоследствии добавить недостающие.



Хотим предупредить читателя, что для алгоритма подбора яркости нужен более мощный компьютер для того, чтобы обеспечить такой же темп распознавания, как у предыдущих версий FineReader. Однако данную проблему нельзя назвать критичной, так как вычислительных способностей среднего современного ПК хватит для этого с лихвой. Важнее, пожалуй, другое: для FineReader 6.0 лучше сканировать не в монохромном режиме, а в оттенках серого, а это предъявляет более жесткие требования к производительности сканера. При его выборе желательно ориентироваться на быстрые модели, по возможности снабженные интерфейсом USB 2.0 или FireWire. ■



Тетя Ася и ее семейство

Сергей Галенкин

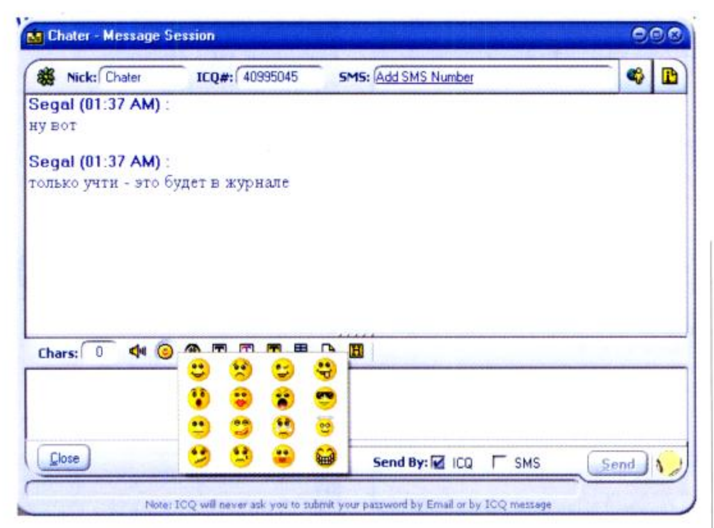
Стартовавшая семь лет назад служба ICQ была первой в своем роде возможностью общаться в реальном времени через Internet, не прибегая к услугам чатов. Постепенно клиентское программное обеспечение росло и увеличивалось, превращаясь из легкого и удобного в тяжеловесное и перегруженное. Миллион ненужных кнопок и функций, которыми вы никогда не будете пользоваться, – так выглядит сейчас официальный клиент для ICQ. Пора сажать тетю Асю на диету!

Свято место пусто не бывает. И пока сама компания думала о выпуске более легкой и простой в использовании программы, множество энтузиастов сделали это за нее. Посему если вы не являетесь фанатичным приверженцем традиционной «аськи», вам стоит обратить свое внимание на множественные альтернативные клиенты или даже на конкурирующие протоколы.

Собственно, возможностей у вас две. Вы либо отказываетесь от ICQ вообще и теряете при этом свой список контактов – не самый удачный выбор, если вы давно работаете с ICQ, либо устанавливаете альтернативный клиент, который будет работать с ICQ, и, таким образом, вы сохраните всех собеседников. Впрочем, есть и третий вариант – совместить оба решения, подключившись к нескольким протоколам одновременно с помощью одного из альтернативных клиентов вроде Trillian, благо широкий выбор имеется.

Вместе с выбором возникают и проблемы. Если вы впервые подключаетесь к сети обмена мгновенными сообщениями, вам стоит знать, что сейчас существует три основных протокола, использующихся четырьмя наиболее популярными службами. Это ICQ (I seek you), который также применяется в AIM (AOL Instant Messenger), MSN (MSN Messenger) и YIM (Yahoo Instant Messenger). Разница между ними не слишком существенная и, в основном, выражается в наличии разнообразных дополнительных возможностей, вроде голосовой и видеосвязи. Следует учесть и «ареал распространения» – большинство россиян, украинцев и европейцев традиционно применяют ICQ, в то время как в США предпочитают YIM, а также набирающие популярность AOL и MSN. Опять-таки, если вы решитесь на использование одного из нестандартных коммуникаторов, то вполне можете подключиться ко всем сетям одновременно.

Вслед за выбором сети предстоит определиться с программным обеспечением. Официальные клиенты, как правило, под-



Малая функциональность и сравнительно большой размер делают ICQ Lite не лучшим выбором

держивают только один из протоколов, зато в полной мере – все самые свежие технологические новинки реализуются максимально оперативно. Так, например, ни один из альтернативных коммуникаторов не позволяет использовать голосовую связь, ICQ или Yahoo chat, и только Trillian дает возможность принимать (не передавать!) видео по протоколу YIM. Естественно, если вы применяете Internet-пейджер прежде всего для общения с друзьями и поиска новых собеседников и хотите в полной мере насладиться продвинутыми «фишками» современных программ для связи, то вам стоит попробовать одну из официальных программ, в первую очередь продукт Yahoo. Если же коммуникатор вам нужен для работы, тогда обратите свое внимание на альтернативные клиенты, особенно на Trillian – его мультипротокольность вместе со стабильной работой и наличием множества полезных функций идеально подходят тем, для кого Internet-общение – не самоцель, а средство.

Еще одна проблема, поджидающая владельцев локальных сетей масштаба предприятия и ряда домашних, – необычные firewall- и proxy-серверы, через которые пробиваются отнюдь не все клиенты. Причем прежде всего это зависит не от самого программного обеспечения, а от настроек сети, установленных системным администратором. Зачастую на предприятиях категорически запрещают применение ICQ и, соответственно, отключают всякую возможность ее использования. В этом случае вам пригодятся другие протоколы – благо нам пока не встречалась информация о запрете YIM или AIM. С другой стороны, в таком случае стоит потратить время и убедить сисадмина перейти на Jabber, о котором см. ниже в этой статье.



ICQ PRO

★★★☆☆

Размер загружаемого файла 3,79 MB

+ Официальный клиент; очень много функций

– Невероятно неудобный в использовании

! Имеет смысл, если вам нужны какие-то особые функции программы

MSN MESSENGER

★★★☆☆

Размер загружаемого файла 2,38 MB

Web-сайт messenger.msn.com

Разработчик Microsoft

+ Встроен в Windows XP; удобный интерфейс

– Мало функций

! Для тех, кто не хочет возиться с установкой

Последняя версия этого коммуникатора встроена в Windows XP, и настолько прочно, что удалить его удается только путем хитрых манипуляций с реестром. Причем он постоянно донимает пользователя предложениями зарегистрироваться, так что многие действительно это делают, лишь бы отвязаться от назойливой программы. Благодаря такому трюку клиентская база MSN постоянно растет, в основном, за счет западных пользователей – отечественные потребители, как правило, настороженно относятся к Internet-продуктам Microsoft.

В целом, MSN Messenger обеспечивает классический минимум приличной службы обмена сообщениями с некоторыми приятными дополнениями. Например, в этот коммуникатор встроены неплохие средства для голосового общения, более того, вы можете через платную службу позвонить на обычный телефон и даже загрузить отдельный модуль Webcam, чтобы воспользоваться возможностями видеочата.



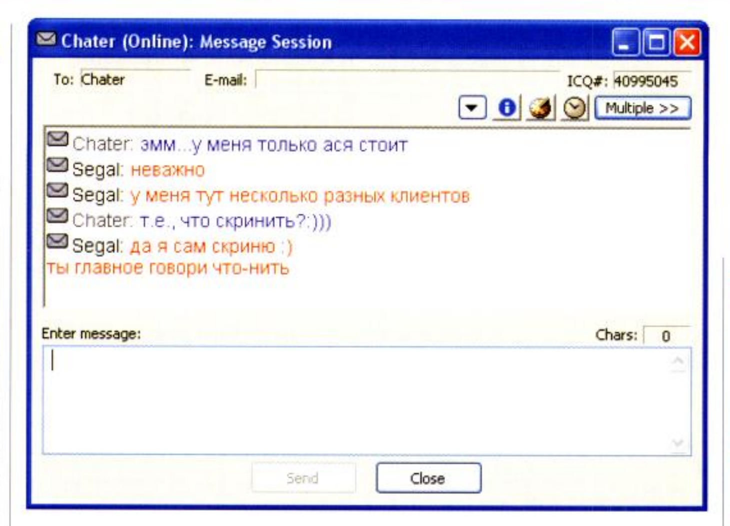


ICQ LITE

★★★☆☆

Размер загружаемого файла 2 MB
Web-сайт www.icq.com
Разработчик ICQ Inc

+ Официальный клиент; сравнительно удобный интерфейс
− Мало функций; по удобству проигрывает альтернативным клиентам
! Только для тех, кому нужна возможность «случайного» чата



Та самая «аська» в своей полной версии. Невероятная функциональность совмещается здесь с жутчайшей перегруженностью возможностями и потрясающе неудобным интерфейсом. Дело в том, что ядро программы практически не менялось со дня написания – только добавлялись дополнительные «примочки», причем создается ощущение, что над каждой очередной версией работал новый коллектив программистов.

Компания ICQ, разумеется, не могла не заметить многочисленных негативных отзывов по поводу своего основного клиента и потому выпустила облегченную версию ICQ Lite, лишенную почти всех недостатков ICQ Pro, – компактный, удобный, простой в использовании коммуникатор. Интересно, что с его появлением изменилась и схема распространения программ – хотя вы все еще можете загрузить ICQ Pro бесплатно, в ближайшее время вполне возможна ситуация, когда за профессиональную версию компания будет брать деньги, предоставляя в свободное пользование только Lite.

YAHOO INSTANT MESSENGER

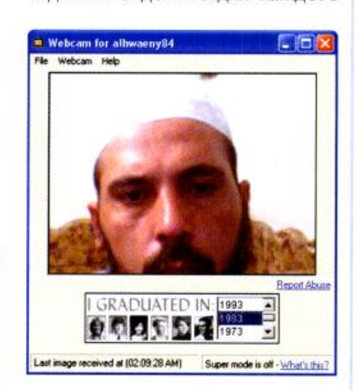
★★★★★

Размер загружаемого файла 2,85 MB
Web-сайт messenger.yahoo.com
Разработчик Yahoo

+ Огромное количество функций; удобный интерфейс; замечательные скины
− Малая распространенность в СНГ
! Идеальный выбор для любителей поболтать

Коммуникатор от популярного портала Yahoo представляет собой невероятно удачное дополнение для тех, кто пользуется всевозможными службами этого сайта. В YIM интегрировано буквально все, что может пригодиться постоянным посетителям, – начиная от прогнозов погоды и заканчивая биржевыми сводками. Разумеется, все это подвержено самой точной настройке и даже полному отключению – в отличие от ICQ Pro, YIM развивается без какого-либо ущерба для удобства использования. YIM был первым пейджером с поддержкой голосовой и видеосвязи, и, нужно заметить, ее реализация на порядок лучше, чем у всех остальных конкурентов. Вы можете не только общаться голосом с одним собеседником, но и разговаривать с множеством друзей одновременно в любой комнате для чата. Сами чаты, кстати, тоже организованы отлично – все комнаты рассортированы по темам, коих великое множество, и снабжены подробными комментариями. Приятно, что в «официальных» каналах всегда находятся строгие модераторы, которые пресекают любые попытки хулиганов оскорблять других пользователей. Впрочем, для экстремалов есть возможность создать свое место для общения.

YIM также обладает самой продвинутой системой скинов на данный момент. Вместо банального перекрашивания кнопок нам предлагаются озвученные, анимированные и, более того, интерактивные (!) темы IMVironments, которые можно задавать отдельно для каждого окна. Как вам возможность сыграть с другом в несложный файтинг или шахматы прямо в процессе разговора? А общение с любимой наверняка будет проходить лучше под приятную романтическую музыку на фоне падающих сердечек.





Непритязательный внешний вид Miranda компенсируется множеством дополнений



MIRANDA

★★★★☆

Размер загружаемого файла 410 KB
Web-сайт www.miranda-im.org
Разработчик Miranda IM

+ Огромное количество плагинов; дополнений и настроек
− Очень мало функций (без плагинов)
! Для любителей настраивать программы под себя

Miranda – классический пример программного обеспечения, разрабатываемого «для себя». Изначально этот коммуникатор задумывался как самый маленький ICQ-клиент с минимумом функций, однако это не должно вас пугать. В отличие от массивных конкурентов «все-в-одном» Miranda позволяет каждому пользователю создать свой идеальный Internet-пейджер. Дело в том, что эта программа поддерживает плагины, которых существует величайшее множество – благо их написание не вызывает серьезных проблем даже у начинающих программистов.

Miranda наверняка очень понравится тем, кто в детстве увлекался конструированием. На официальном сайте имеется более 400 различных дополнений, подключая которые, вы добьетесь практически любой функциональности. Хотите общаться с друзьями по протоколу YIM? Нет проблем – просто установите соответствующий плагин. Отсылать SMS-сообщения? Вот еще один. Управлять проигрывателем WinAMP прямо из коммуникатора? И это возможно.

С другой стороны, те, кто предпочитает получить готовый работающий комплект, будут несколько разочарованы – настройка Miranda может вполне занять от пяти минут до пары часов – все зависит от ваших потребностей. Хотя и для любителей быстрой установки есть выход – так называемый MirandaPack (*www.mirandapack.com*), созданный энтузиастами из Чехии и включающий в себя все самые популярные дополнения для этой программы.



TRILLIAN

★★★★★

Размер загружаемого файла 2,5 MB

Web-сайт www.trillian.cc

Разработчик Cerulean Studios

+ Поддержка нескольких протоколов; обилие настроек; удобный интерфейс

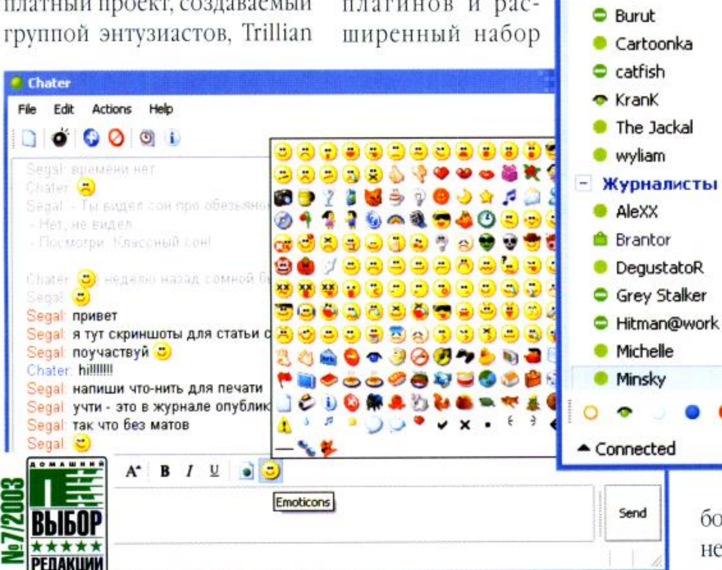
– Ограниченная функциональность

! Прекрасный выбор для делового общения

Начавшись как полностью бесплатный проект, создаваемый группой энтузиастов, Trillian оказался настолько хорош, что теперь существует в двух ипостасях – платной и бесплатной версиях. Различаются они незначительно – полная версия позволяет применять шифрованный протокол SecureIM (только если собеседник тоже пользуется платной версией), имеет в комплекте несколько дополнительных плагинов и расширенный набор смайликов – если вам оно действительно нужно.

Главная особенность, выделяющая Trillian среди конкурентов, – это отличная поддержка разнообразных протоколов: ICQ, AIM, YIM, MSN и даже чатов IRC. На самом деле, конечно, в этом коммуникаторе реализованы отнюдь не все возможности, которыми могут похвастать официальные пейджеры. Но, скажем честно, их отсутствие не слишком заметно, особенно если вы используете Trillian для работы, а не для развлечений. Более того, я лично очень благодарен создателям за исключение функции «случайного чата» – очень, знаете ли, раздражает, когда во время работы приходят общаться всякие незнакомые люди.





JUST ANOTHER JABBER CLIENT



★★★★☆

Размер загружаемого файла 1,5 MB

Web-сайт jajc.ksn.ru

Разработчик Mikel Ivanov

+ Поддержка протокола Jabber; возможность работать без Internet

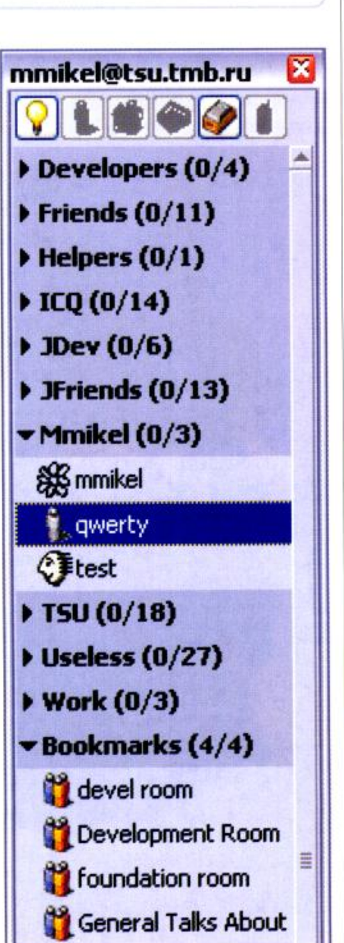
– Ограниченная функциональность

! Идеально для общения внутри локальной сети

В отличие от всех остальных клиентов, представленных в этой статье, JAJC использует некоммерческие протоколы вроде ICQ, YIM или MSN (хотя поддержка ICQ все-таки есть). Вместо этого он опирается на популярный бесплатный механизм Jabber, который, кроме классических возможностей, предоставляемых и другими конкурентами, имеет важное преимущество – свободное распространение. Это означает, что каждый может запустить у себя сервер Jabber и подключить к нему пользователей. Естественно, такая сеть будет куда меньше, чем коммерческая, однако для ее существования, по большому счету, не нужен Internet. Именно поэтому во многих домашних или производственных локальных сетях для организации общения используется Jabber. JAJC, как следует из названия, – еще одна реализация клиента для этой сети, причем, по нашему мнению, из лучших – здесь имеются все возможности, которые вы ожидаете встретить в профессиональном коммуникаторе, плюс поддержка SSL, PGP и плагинов.

Данный коммуникатор разработан россиянами, поэтому изначально идет с опциональным русскоязычным интерфейсом. Впрочем, с официального сайта программы можно загрузить еще пару десятков языковых модулей, включая украинский. ■

Практически идеальное средство для общения внутри локальной сети



Памятка «цифровому» фотографу

Сергей Галушка

Мы надеемся, что приведенные ниже советы, а также толкования некоторых важных терминов очень пригодятся начинающим фотолюбителям, работающим с цифровыми аппаратами.

Самое главное, что нужно усвоить с первых минут использования цифровой камеры в автоматическом режиме, – никогда не торопиться бездумно «клацать» *Спуск затвора*. Обычно фотографирование происходит в два приема (кстати, это касается и почти всех пленочных «мыльниц»): вначале необходимо слегка нажать упомянутую кнопку, чтобы дать возможность отработать автоматике по определению фокуса, баланса белого и экспозиции (после чего во многих аппаратах загорается зеленый индикатор готовности к съемке), а уж затем окончательно ее дожимать. Помните, что большинство нерезких любительских снимков как раз и объясняются поспешностью начинающих фотографов, пренебрегающих этим элементарным правилом.

Перед фотографированием любой сцены следует для себя сразу же определиться, какого жанра снимок вы хотите получить: портрет, пейзаж, макро, спортивный и т. д. Для подобных видов съемки многие цифровые камеры поддерживают специальные программы настройки, однако важно не только переключить устройство в нужный режим, но и правильно скомпоновать кадр. К примеру, если вы хотите сделать портрет в полный рост на фоне пейзажа или архитектурного ансамбля, то следите за тем, чтобы человеку случайно «не отрезать» ноги или часть головы – выглядит это очень некрасиво. Никакого отношения к портретной съемке не имеют фотографии типа «вы в кадре вместе с египетской пирамидой» – даже бабушкина лупа в этом случае не поможет разглядеть лицо.

Впрочем, для каждого жанра существуют свои аксиомы и правила композиции, изложение которых никак нельзя втиснуть в рамки одной статьи. Поэтому сегодня основной акцент сделаем на вещах, характерных только для цифровых фотокамер.

Количество пикселов матрицы. В обыкновенном пленочном аппарате изображение проецируется на пленку, покрытую светочувствительным слоем, в цифровом – на специальный чип, состоящий из множества чувствительных к свету элементов. Для формирования одного пиксела изображения в матрице может использоваться несколько таких элементов, упрощенно: один – для сохранения информации о красном цвете, другой – о синем, третий – о зеленом. Чем больше пикселов, тем крупнее изображение можно получить. Например, одномегапиксельные камеры позволяют создавать кадры, пригодные для печати на струйных принтерах (и прочих печатающих устройствах) в формате 10 × 15 см, двухмегапиксельные – 13 × 18 см, трехмегапиксельные – с альбомный лист (А4). Заметим, что не все элементы матрицы применяются непосредственно для построения изображения максимально возможного размера. Те из них, что оказываются задействованными при этом, называются эффективными.



«Весеннее головокружение»: утрата вертикали на заднем плане оправдана творческим замыслом макроснимка

Максимальный размер кадра (в пикселах). Ошибочно полагать, что, перемножив размеры кадра максимального формата, характерные для какой-либо конкретной модели, мы узнаем истинное число пикселов, используемых в ее матрице для построения изображения. Иногда производители применяют специальные фирменные методы программно-аппаратной интерполяции для сохранения кадров большего размера, чем те, что позволяет физически получить данная матрица.

Светочувствительность матрицы. Хорошо, если выбранный аппарат допускает ручное изменение светочувствительности матрицы. Это все равно, что в обычной «мыльнице» использовать разную пленку: ясно, что в солнечную погоду отлично подойдет и «сотка», при съемке же в помещении или сумерках без «четырехсотки» трудно обойтись.

Оптическое масштабирование изображения. Многие современные цифровые аппараты, равно как и пленочные, оснащаются объективами, дающими возможность масштабировать изображение. Однако при больших коэффициентах увеличения на снимках фотолюбителей часто наблюдается «смазанность» изображения, вызванная смещением камеры во время нажатия на кнопку *Спуск затвора*. Полностью избежать данной проблемы удается только с помощью треножного штатива, хотя для качественной оперативной съемки можно с успехом применять монопод.

Цифровое увеличение кадра. Если оптическое увеличение изображения достигается за счет изменения взаимного расположения линз объектива, то цифровое – результат работы встроенных программно-аппаратных алгоритмов интерполяции масштабирования картинки – операции, сходной с той, что мы производим в графическом редакторе. Однако, в отличие от последнего, электроника камеры оперирует с исходными данными, не подвергнувшимися, например, JPEG-компрессии или уменьшению глубины цветности. Тем не менее, качество снимка от такого изменения все равно утрачивается, поэтому без особой необходимости не стоит пользоваться цифровым увеличением.

Баланс белого. Цвета наблюдаемых нами объектов напрямую зависят от отраженного от них света, характеризуемого, как известно, определенной температурой. При различном освещении одни и те же предметы выглядят по-разному. Человеческий мозг постоянно вносит коррективы в наше восприятие цветов знакомых вещей, а посему мы зачастую даже не замечаем этих вариаций. Чтобы смоделировать подобный механизм в цифровых фотоаппаратах или видеокамерах, нужно задать точку отсчета, по которой будет формироваться цветовая гамма всего изображения. В цифровом фотоделе принято за такую точку отсчета при определенном освещении принимать «чистый» белый цвет (т. е. максимальную насыщенность одновременно по всем трем составляющим каналам в модели RGB: красному, зеленому и синему).

В потребительских камерах эта операция очень часто (но не всегда точно) выполняется в автоматическом режиме. Однако лучше, если модель имеет несколько предустановок баланса белого (вспышка, лампы накаливания, флуоресцентный свет и т. д.). При наличии возможности ручной установки достаточно поднести белый лист бумаги к объективу камеры и дать команду аппарату: отныне (при конкретном освещении) считать указанный цвет белым – и при прочих идеальных условиях правильная цветопередача вам обеспечена. Заметим также, что в умелых руках функция по установке баланса белого превращается в настоящий художественный инструмент, позволяющий дополнительно передать в кадре определенное настроение.

Съемка с приоритетом диафрагмы или выдержки. Как известно, диафрагма влияет на глубину резкости в кадре. Если говорить упрощенно, то чем меньше отверстие, через которое световой поток устремляется на матрицу, тем больше объектов, расположенных в кадре, будет в зоне резкости. Устанавливая нужное значение диафрагмы (отдавая ей приоритет), вы доверяете автоматике определение выдержки. Такой способ фотографирования нередко применяют для коллективной съемки.

Для спортивной съемки или чтобы запечатлеть быстро движущиеся объекты, важно иметь малое время засветки матрицы. Выставив необходимую выдержку (отдав ей приоритет), вы наделите автоматику функцией определения диафрагмы.

Методы замера экспозиции. Для получения качественного снимка при прочих правильно настроенных параметрах (баланс белого, фокус и т. д.) очень важно вычислить нужное соотношение выдержки и диафрагмы, которое, в конечном итоге, определит количество света, попадаемое на матрицу.

В современных аппаратах часто используются следующие методы замера экспозиции: центрально-взвешенный, сегментный и точечный. Первый способ наиболее распространен. Он основан на том предположении, что фотограф, создавая композицию снимка, главный объект непременно разместит в центре кадра. Хорошо, если этот объект равномерно освещен и не содержит резких переходов между темными и светлыми участками. В противном случае, при наличии в центре яркого светового пятна либо большой теневой области или при компоновке снимка, если главный объект будет смещен к краю кадра, можно с высокой вероятностью утверждать, что экспозиция определится неправильно. В этом случае очень пригодится возможность внесения ***ручной правки в экспозицию*** (наиболее часто встречается ±2 EV с шагом 0,5 EV, EV – Exposure Value).

При сегментном методе весь кадр разбивается на зоны (их



«Корабельная зависть. На якоре»: сочетание крупных объектов на переднем плане и довольно насыщенного речного пейзажа помогает передать перспективу и глубину пространства

количество для различных моделей может быть разное – 5, 64, 256 и т. д.). Затем в каждой такой области производится замер экспозиции, после чего все эти значения с различными весовыми коэффициентами учитываются в итоговых значениях выдержки и диафрагмы.

Суть точечного метода понятна из самого названия. Измерения ведутся в конкретной точке кадра (обычно в центре), влияние других областей не учитывается. Это вовсе не означает, что снимаемый объект также должен находиться в центре композиции. Вначале в интересуемой точке определите значение экспозиции (слегка нажав кнопку *Спуск затвора*), зафиксируйте его (в некоторых моделях для этого существует отдельная кнопка), после чего нужным образом скомпонуйте кадр и произведите съемку.

Форматы файлов. Для сохранения статичных снимков на карте памяти современные цифровые аппараты, как правило, используют файлы следующих форматов: TIFF, RAW, JPEG (EXIF).

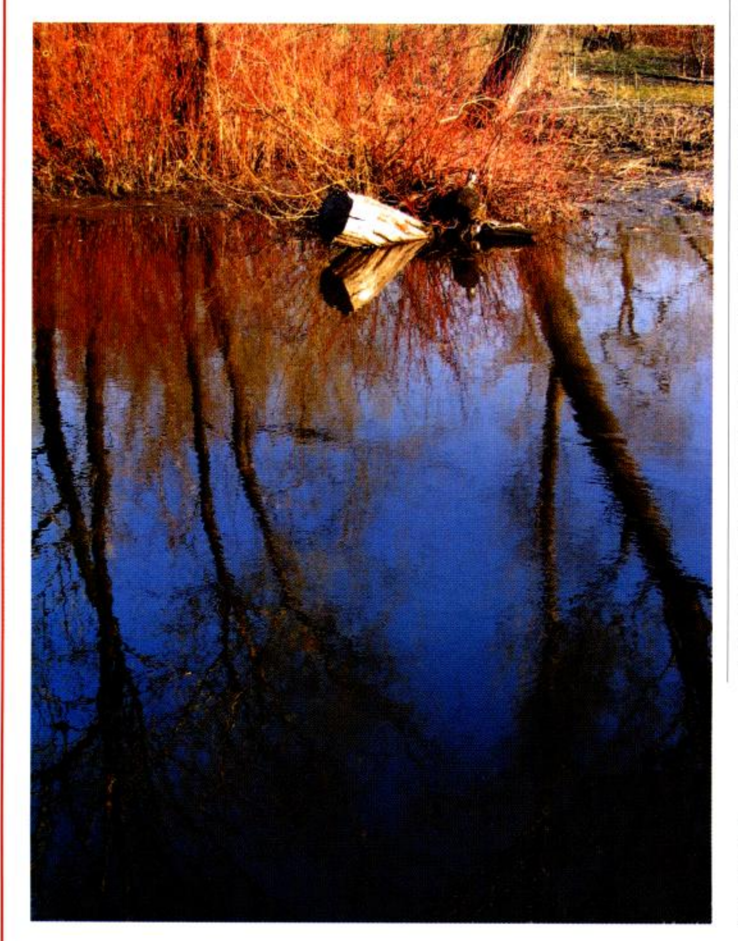
RAW и TIFF применяют в тех случаях, если хотят сохранить снимок для последующего использования в полиграфии. Чаще всего такая возможность необходима профессионалам для создания плакатов, обложек журналов, высококачественных фотографий и т. д.

TIFF стал поддерживаться в цифровой фототехнике с той поры, когда она достигла своей зрелости: появились высокоемкие носители данных, качество снимков стало удовлетворять требованиям профессиональных фотографов и журналистов. При сохранении файлов в таком формате необходимо много места. Например, для записи кадра максимального размера, полученного с помощью двухмегапиксельной камеры, нужно до 6 MB.

В RAW-файлах сохраняется информация, непосредственно передающаяся из матрицы камеры, минуя всевозможные процессы обработки изображения (интерполяцию, повышение резкости, урезание цветности и т. д.). Для открытия подобного файла в графическом редакторе вам, скорее всего, понадобится проинсталлировать специальное дополнение, которое обычно поставляется вместе с драйверами аппарата. Часто RAW бывает более предпочтителен, чем TIFF, поскольку занимает примерно в полтора раза меньший объем памяти.

Теоретически JPEG допускает 12 ступеней качества для сохранения изображений, условно подразделяющихся на четыре группы (низкое, среднее, высокое и максимальное). Алгоритмы компрессии, применяемые для создания файлов в формате JPEG, позволяют намного сократить их размеры, правда, за счет безвозвратных потерь информации. Однако при минимальных коэффициентах сжатия картинка будет практически не отличима для человеческого глаза от той, что может быть записана в формате TIFF.

Спецификации EXIF устоялись в конце 90-х и сегодня поддерживаются многими моделями цифровых камер. Для сохранения снимков в этом стандарте чаще всего используются методы компрессии JPEG, однако при этом автоматически добавляется информация о том, каким аппаратом проводилось фотографирование, в какое время, с какой выдержкой, диафрагмой, светочувствительностью ПЗС-матрицы и т. д. – другими словами, получается полный отчет о снимке. Значение этих данных для профессионала трудно переоценить. ■



«Когда деревья были большими»: отражения в воде всегда привносят в снимок ностальгические нотки

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Как записывать 800-мегабайтовые диски CD-R, которые недавно появились в продаже? Это зависит от программы записи (использую и Nero, и стандартную запись в Windows XP) или от привода CD-RW? У меня TEAC-W524E.

Андрей, Киев

Здесь имеют значение и программа записи, и привод. Но с Nero проблем быть не должно, если вы установите последнюю версию с ДПК-CD или же воспользуетесь сайтом разработчика *www.nero.com/en/index.html#download*. Что же касается привода TEAC CD-W524E, работать в режиме overburn (то бишь записывать на диск более 650 или 700 MB) он может, но заполнить «под завязку» все 800 MB не способен. ■

Играет ли роль метод форматирования HDD для быстродействия операционной системы Windows XP – FAT32 или NTFS?

Альберт, вопрос по электронной почте

Если говорить о ПК, используемом для мультимедийных и игровых приложений, NTFS может дать негативный эффект в плане быстродействия. Но этот эффект не настолько заметен, чтобы перевесить преимущества NTFS – повышенную надежность, защиту от несанкционированного доступа, сжатие данных «на лету» и другие. ■

У меня Pentium 4 1,60 GHz, материнская плата PC Partner со встроенным кодеком AC-97. После разгона процессора до 1,80 GHz материнская плата перестала обнаруживать аудиоустройство, на частоте 1,77 GHz – обнаружила, но звука нет вообще, и только при снижении частоты до 1,76 GHz звук появляется. Материнская плата позволяет разогнать процессор до 2,10 GHz, но звук важен. Почему так происходит и что вы можете посоветовать (кроме покупки звуковой платы)?

Александр, Киев

Очевидно, при повышении частоты шины FSB растет и частота PCI, что и приводит к сбоям интегрированной аудиосистемы. Современные материнские платы от ведущих производителей позволяют фиксировать стандартные частоты PCI и AGP, чтобы при разгоне не возникало проблем с чувствительными к повышенным частотам устройствам. В данном случае следует приобрести полноценную звуковую плату (скажем, Creative Sound Blaster Live! 5.1 Digital), а еще лучше – новую материнскую плату, удовлетворяющую вышеуказанному требованию. Конечно, для этого необходимы некоторые финансовые затраты, а также время и силы для изучения особенностей продуктов от различных производителей, но такова судьба всех любителей «бесплатных мегагерц». ■

ЧТО ОБСУЖДАЮТ НА ФОРУМЕ WWW.ITC.UA/FORUMS

Компьютер – как велосипед?

andfiz

Зашел я к своему другу, у которого компьютер с 1999 года, и просто спросил, часто ли он свою «Винду» переустанавливает? Когда услышал, что с тех пор, как купил – ни разу, то сначала не поверил. Потом спросил про «синие экраны», услышал в ответ, что бывают, но лишь в очень специфических случаях и не чаще двух раз в месяц. Про переустановки драйверов друг мой и слушать не желает: «Если все работает – зачем что-то менять?». И не скажешь, что за компьютером человек не работает – занимается Web-дизайном и немного программирует на Делфи, «болванки» записывает на год назад купленном CD-RW, фильмы смотрит да музыку слушает. А потом я вспомнил, что на складе фирмы, где сам работаю, тоже с 98-го года к компьютеру по-серьезному никто не подходил (самому мне туда лень ездить, специально никто особо и не просит), и ничего, работает. Так что, если Windows не трогать, то и ломаться ничего не будет? Или скажете, что это чудеса?

P. S. *В названии темы – намек на произведение Джерома Клапки Джерома «Трое на велосипедах» (для тех, кто не читал: там есть фраза, что на велосипеде можно кататься, а можно его ремонтировать).*

Voin

Везучий друг.
А в чем секрет такого долголетия, если не секрет? :-)

andfiz

Секрет – туда никто не лезет с настройкой системы, оптимизацией драйверов, твикалки никакие не устанавливает, разгоном не занимается и т. д.

Антон AKA GunsLinger

В игры не играет...

Freezzy

> на велосипеде можно кататься, а можно его ремонтировать

А на компьютере можно работать по пять лет и даже не знать, какая там операционная система стоит, а можно каждый день издеваться над системой, ставить все подряд программы, потом их удалять. Играть в разные игры, менять оборудование каждый месяц. Например, разгонять процессор, менять винчестер, менять звуковую плату.

Так что если особо над компьютером не издеваться и работать с определенным набором задач, то он может прожить и больше.

А скажите, пожалуйста, внутрь телевизора или магнитофона вы часто заглядываете, чтобы что-то подкрутить? Правильно, там ведь все собрано на одной-двух микросхемах да на блоке питания.

По моему мнению, компьютер, может, не очень скоро, должен превратиться в вещь в себе. Вот он стоит, работает, делает те задачи, которые на него возложены, и слава разработчикам. А если сломается, так что там ремонтировать – все ведь на паре-тройке деталей собрано. Может, звучит дико, но это неминуемая судьба всего, что так или иначе связано с техническим прогрессом.

Давно ли все компоненты перекочевали на материнскую плату? Несколько лет назад нужно было ставить дополнительные платы, чтобы подключить к системе жесткий диск. Давно ли отказались от систем с так называемыми «джамперами» или перемычками, которыми нужно было настраивать частоту процессора, номер порта?

Чем проще вещь, тем сложнее ее сломать. ■

Мой телевизор (21-дюймовый Sony KV-M2170K) не хочет нормально отображать Рабочий стол Windows, после того как я подключил его к своей видеокарте (ASUS AGP-V3800(TV) на чипе TNT2 Ultra). Я следовал вашей статье в «Домашнем ПК», № 5, 2003. На видеокарте есть S-Video и композитный выходы, на телевизоре в 21-штырьковый разъем подключен переходник на 3 гнезда, имеется также кабель (с обеих сторон желтые «тюльпаны»). Все это я подключил соответственно: *Video out* на карте с *Video-in* на переходнике моего телевизора. В результате у меня на закладке *Настройка* нарисован только один монитор, а на *Выносной панели* нет пункта *nView*. Вместе с тем, когда в меню *Выбор устройства* я включаю телевизор и задаю формат PAL, то в телевизоре все-таки появляются какие-то очертания десктопа. Все выглядит каким-то белым, с черными полосками, но это уродство продолжается недолго – через 15 секунд снова загорается монитор. Может, проблема в телевизоре (к сожалению, другого нет, чтобы это проверить)? Или это особенность ASUS'овской платы? Кабели и переходники тут точно ни при чем, проверено. Драйвер: Detonator 43.45 для Windows 9x, DirectX 9, операционная система Windows 98 SE. Одним словом, скажите, что мне выкинуть: телевизор или видеокарту?!

Вопрос по электронной почте

Riva TNT2 Ultra – хорошая была видеокарта... Еще и производства ASUS – это же сколько денег за нее отдали когда-то! Теперь же мы можем только констатировать: видеокарты приходят и уходят, а телевизоры остаются.

В принципе, мы бы могли посоветовать обратиться на сайт производителя – *www.asus.com.tw/support/download/download.aspx* – и найти там «родные» драйверы модели AGP-V3800(TV), которые наверняка бы решили проблему. Но зачем продлевать жизнь этой безнадежно устаревшей видеокарте, тем более если есть желание хоть что-нибудь, но выкинуть? Кстати говоря, наверняка найдутся желающие купить ее по сходной цене (см. *www.itc.ua/freeads*), и тогда останется наскрести долларов 40–50 для того, чтобы купить более современную модель с полноценной поддержкой NVidia nView или ATI Hydravision. ■

Хотелось бы услышать ваше мнение по поводу того, какому типу модемов отдать предпочтение: внешнему или внутреннему?

Ростислав, Киев

Лучший способ избавиться от сомнений по поводу выбора модема – раскошелиться и купить качественный внешний модем, адаптированный для Украины. Во всяком случае так будет спокойнее, ведь с дешевым внутренним модемом никогда не знаешь, где искать причину плохого соединения с Internet.

Конечно, $60–70 – это немалые деньги, но ведь внешний модем покупается не на один год, да и в эксплуатации он удобнее. Если все-таки средств недостает – тогда берите внутреннюю модель. Только покупайте ее в той фирме, где не будет проблем с возвратом или обменом устройства, если оно не подойдет к вашей линии. В Киеве уже большинство АТС – цифровые, и с ними внутренние модемы работают, в общем-то, не хуже внешних. ■

Помогите подобрать акустику для компьютера. Предполагается работа со звуком, однако на студийные мониторы Alesis не хватает финансов.

Дмитрий, Донецк

Если речь идет о профессиональной работе со звуком, боимся, что мультимедийные колонки, насколько бы они хорошими ни были, не подойдут. Уже по своей конфигурации – сателлиты плюс сабвуфер – они не способны работать в качестве студийных мониторов. Кроме того, о нейтральности звучания в акустике такого класса говорить не приходится.

Таким образом, при недостатке средств остается один выход – качественные наушники. Но необходимо учитывать, что звуковые платы обладают довольно скромными возможностями усиления и не способны сами по себе «раскачать» студийные наушники. И тогда потребуется бытовой интегральный усилитель мощности или специализированный усилитель для наушников.

Добавим, что если речь идет о работе с танцевальной музыкой, здесь комплекты Creative MegaWorks 550 THX или Altec Lansing 641 могут оказаться вполне пригодными для творческой работы со звуком. Ведь такая музыка создается именно для раздельных акустических систем, используемых в дискотеках. Так что мультимедийный многоканальный комплект сгодится в качестве домашнего «полигона» для начинающего диджея. ■

Я просидел на форуме два дня и все равно не могу решить проблему. Установил себе Virtual CD. И теперь, когда по некоторым причинам мне пришлось удалить ее, случился интересный глюк: после удаления программы ее название осталось в папке *Установка и удаление программ*, виртуальный CD-ROM тоже не удалился. Я попробовал вычистить реестр программой RegCleaner – эффект был нулевой. При попытке удаления папки программы из проводника система пишет: «Не удается удалить VCDPlay.exe. Нет доступа». Исходный файл может быть занят».

Евгений, вопрос по электронной почте

Вернейший способ деинсталляции программ, которые не хотят удаляться, – установить их заново. И после этого еще раз запустить деинсталляцию, причем желательно сделать это с помощью собственной утилиты программы.

Если это не поможет, тогда остается еще одно, теперь уж точно безотказное средство: форматирование диска C: и установка Windows заново. Право же, переустановить операционную систему бывает проще, чем пытаться ее починить, изучая различную документацию, задавая вопросы на форумах и в письмах в службы технической поддержки.

Только не забудьте перед форматированием сохранить свои почтовые базы, пароли и многое другое, о чем рассказано в нашей статье «Настройка системы на максимальное быстродействие в играх» (*www.itc.ua/7781*).

Когда, наконец, решите данную проблему, установите программу CloneCD (*www.elby.ch*) для создания образов компакт-дисков и Daemon Tools (см. ДПК-CD, № 5, 2003 или онлайновые файловые архивы) в качестве виртуального CD-ROM. ■



1 июля 2004

Космическая станция Cassini выйдет на орбиту Сатурна. В программе полета запланировано изучение колец планеты и водяных вулканов на ее спутниках. Сделав 75 витков вокруг Сатурна, аппарат отправится к Титану.

nssdc.gsfc.nasa.gov/planetary/cassini.html

2 июля 2003

Состоится мировая премьера фильма «Терминатор 3: Восстание машин». Арнольд Шварценеггер (р. 1947) в роли «хорошего» робота Т-800 будет сражаться против врага всего человечества – женщины-терминатора и спасать мир от недружественных машин.

www.terminator3.com

3 июля 1988

Американский ракетный крейсер Vincennes сбил пассажирский самолет Airbus A-300 иранской авиакомпании. Компьютерная система Aegis стоимостью 400 млн. долл. приняла авиалайнер за иранский истребитель F-14A «Tomcat». 290 человек погибли.

www.vincennes.navy.mil

7 июля 1988

В СССР для исследования спутника Марса запустили космический аппарат «Фобос 1», а 12 июля – «Фобос 2». Первый «посланник» потерпел катастрофу на подлете к планете из-за ошибки в программном обеспечении, а второй – из-за неисправности бортового компьютера.

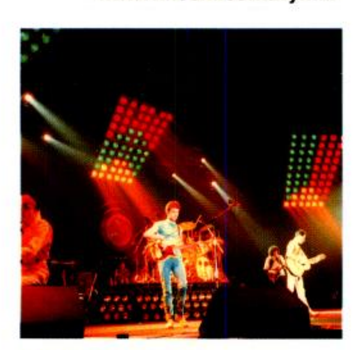
arc.iki.rssi.ru



8 июля 1853

В Эдоский залив вошла американская эскадра из 4 военных кораблей. Она доставила письмо президента США с требованием открыть Японию для торговли. Передав послание сёгунским властям, коммодор Перри пообещал вернуться за ответом в следующем году.

www.history.navy.mil



11 июля 1108

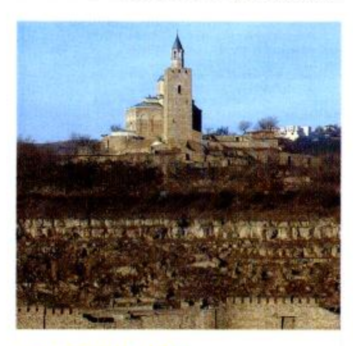
В Киеве князем Святополком-Михаилом II Изяславичем (1050–1113) на месте деревянной церкви заложен Михайловский собор. Он устоял при татарских набегах, но в 1935 г. его взорвали советские власти. В 2000 г. была возведена точная копия собора.

www.grad.kiev.ua/hram

12 июля 2003

В Нью-Йорке во второй раз состоится ежегодный фестиваль ArtBots. Создатели роботов соберутся в галерее современного искусства EYEBEAM для участия в Robot Talent Show и продемонстрируют артистические таланты и возможности своих машин.

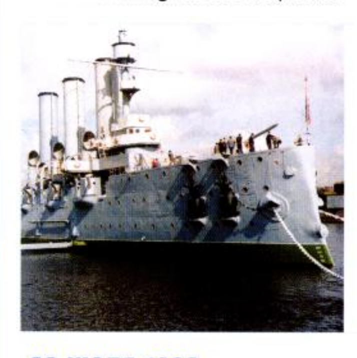
artbots.org



13 июля 1973

В Великобритании вышел дебютный альбом группы Queen. На его подготовку и запись ушло два года. Название для группы придумал ее вокалист, уроженец острова Занзибар Фаррух Булсара (1946–1991), более известный под сценическим псевдонимом Фредди Меркьюри.

www.queen.org.ua



16 июля 1903

В состав второй Тихоокеанской эскадры, готовившейся к отправке на Дальний Восток для участия в войне с Японией, зачислен крейсер «Аврора». Корабль прославился на весь мир холостым выстрелом во время Октябрьского переворота в 1917 г.

www.museum.navy.ru/f1.htm

17 июля 1393

После трехмесячной осады турецких войск пала столица Второго Болгарского царства Велико Тырново. В 1396 г. был взят последний непокоренный болгарский город Видин. Страна потеряла независимость и вошла в Османскую империю.

veliko-tarnovo.net

18 июля 1863

Министр внутренних дел Российской империи издал указ о запрещении украинского языка. В документе утверждалось: «Большинство малороссов сами весьма основательно доказывают, что никакого малороссийского языка не было, нет и быть не может».

www.moba.kiev.ua

22 июля 1983

В США запущены в эксплуатацию автоматы компании Atari с видеоигрой Star Wars. Вначале за сеанс брали 25 центов, но спрос на развлечение оказался очень большим, и после первых же выходных дней стоимость была удвоена.

www.gamearchive.com
www.atariage.com

23 июля 1913

Был осуществлен первый полет «Русского витязя» – прототипа всех тяжелых бомбардировщиков в истории военной авиации. Четырехмоторный биплан сконструировал бывший студент Киевского политехнического института Игорь Сикорский (1889–1972).

www.wwi-models.org





27 июля 2003

В Сан-Диего начнется 30-я конференция по компьютерной графике – Siggraph 2003. В 1974 г. на первом заседании Special Interest Group on Computer Graphics собралось около 300 участников (в основном представители академического сообщества).

www.siggraph.org/s2003

28 июля 1948

В Сток-Мендевильском госпитале (Эйлсбери, Англия) шестнадцать парализованных мужчин и женщин, бывших военнослужащих, соревновались в стрельбе из лука. Впервые в истории в состязаниях участвовали спортсмены в инвалидных колясках.

www.paralympic.org

29 июля 1958

Президент США Дуайт Эйзенхауэр (1890–1969) подписал Закон об аэронавтике и космосе. Ответственность за выполнение космической программы страны была возложена на новую организацию – National Aeronautics and Space Administration (NASA).

history.nasa.gov



4 ИЮЛЯ 2003

Прогрессивная компьютерная общественность отмечает wIndependence Day. В этот день каждый пользователь ПК должен ответить на вопрос: «Завишу я от Windows или Windows зависит от меня?». Праздник совпадает с американским Днем независимости.

www.desktoplinux.com

5 ИЮЛЯ 2003

На Всемирном чемпионате по переноске жен в Сонкаярви (Финляндия) пройдет церемония награждения победителей в двух видах соревнований: в классическом забеге (преодоление дистанции 235,5 м по пересеченной местности с женой на плечах) и триатлоне.

www.sonkajarvi.fi

6 ИЮЛЯ 1968

В Харьковском зоопарке в семье слонихи Майи, привезенной по военным репарациям из Лейпцига, и слона Бак-Запа, родом из Вьетнама, появился детеныш. Малышку назвали Харьковчанкой. Это был четвертый в СССР случай рождения слона в неволе.

www.zoo.kharkov.ua

9 ИЮЛЯ 1958

На бухту Литуя (Аляска) обрушилась волна высотой 518 м. Это было самое большое цунами, зафиксированное за всю историю метеорологических наблюдений. Волна образовалась в результате оползня на противоположном берегу залива.

www.usc.edu/dept/tsunamis

10 ИЮЛЯ 2003

В Падуе (Италия) завершатся международные соревнования по футболу среди роботов – International RoboCupCompetitions, и начнется симпозиум по робототехнике – International RoboCupSymposium. Впервые эти мероприятия были организованы в 1997 г. в Японии.

www.robocup2003.org



14 ИЮЛЯ 1853

В Нью-Йорке открылась первая международная промышленная выставка. Экспозиция разместилась в специально построенном Хрустальном дворце, который лишь некоторыми деталями планировки отличался от лондонского Crystal Palace.

www.lib.umd.edu/ARCH/ exhibition

15 ИЮЛЯ 1853

В Житомире в семье уездного судьи родился В. Г. Короленко (ум. 1921) – писатель и публицист. Он последовательно осуждал российское правительство за разжигание сословной и национальной розни и поддерживал идею правового государства.

lib.ru/RUSSLIT/KOROLENKO



19 ИЮЛЯ 1843

Ада Лавлейс (1815–1852) в письме к Чарльзу Бэббиджу (1791–1871) сообщила, что она составила для аналитической машины список операций для вычисления чисел Бернулли. Эта работа признана первой в истории компьютерной программой.

www.ukr.net/heroes/ada.htm

20 ИЮЛЯ 2003

В Японии отмечают День моря. После нескольких лет дискуссий в Национальном парламенте с 1996 г. этот праздник стал официальным выходным днем. До Второй мировой войны 20 июля отмечали День морского флота Японии.

www.ne.jp/asahi/seas/photo

21 ИЮЛЯ 1403

Около Шрусбери (Англия) армия под командованием короля Генриха IV (1367–1413) вступила в бой с повстанческими отрядами под предводительством Генри Перси (1364–1403). Мятежный граф был убит, что и предопределило победу королевских войск.

www.battleofshrewsbury.org

24 ИЮЛЯ 1928

Н. К. Рерих (1874–1947), чтобы соединить древнюю мудрость Востока с современными научными методами, основал в Гималаях институт Урусвати (Утренняя звезда), включавший отделы археологии, естественных наук, медицины, научную библиотеку и музей.

sangha.net/roerich

25 ИЮЛЯ 1888

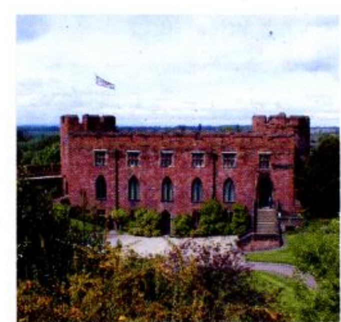
В Цинциннати (США) прошли соревнования по скорописи. Победитель состязания пользовался пишущей машинкой с QWERTY-раскладкой. Символы на клавиатуре располагались так, чтобы при быстрой печати литерные рычаги не цеплялись друг за друга.

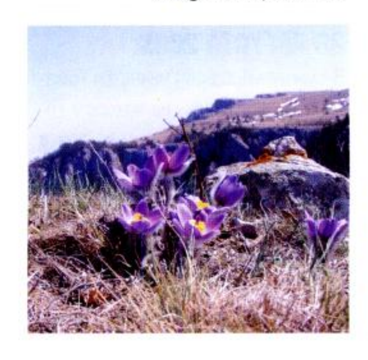
home.earthlink.net/~dcrehr

26 ИЮЛЯ 1788

Кайзер Иосиф II (1741–1790) издал указ, предоставляющий Дрогобычу городские привилегии и право на собственный герб. Магдебургское право (возможность избирать местную власть и вести судопроизводство) Дрогобыч получил еще в 1422 г.

webua.net/drohobych

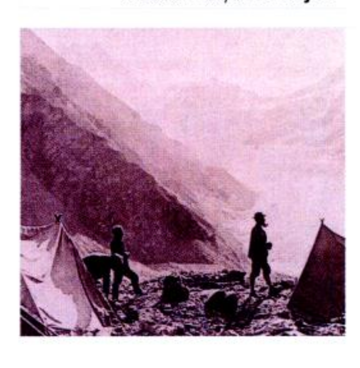




30 ИЮЛЯ 1923

Основан Крымский заповедник. Ученые Крымского общества естествоиспытателей и любителей природы еще с начала XX в. боролись за сохранение «всех казенных лесов путем прекращения в них рубки, объявления их заповедными и облесения оголенных склонов яйлы».

crimea.net.md



31 ИЮЛЯ 1868

Дуглас Фрешфилд (1845–1934) со спутниками и носильщиками Соттаевым и Джапуевым через ледник Терскол поднялся на восточную вершину Эльбруса. Восхождение открыло новые возможности – альпинизм за пределами Альп.

balkaria.narod.ru/istoria/ miziev/sledy.htm

1 АВГУСТА 2003
В Лас-Вегасе начнется одна из самых представительных конференций компьютерного андеграунда – Defcon. Свое название хакерская тусовка получила от военного термина «defense condition», определяющего степень близости страны к вступлению в ядерную войну.

www.defcon.org

2 АВГУСТА 1918
На основании закона, утвержденного Радой Министров, в Киеве начала работу Национальная библиотека Украинской Державы. Временный комитет по созданию библиотечного фонда возглавил выдающийся ученый В. И. Вернадский (1863–1945).

www.nbuv.gov.ua/vernadsky

3 АВГУСТА 1888
Жена изобретателя Карла Бенца (1844–1929) втайне от него отправилась на экспериментальной модели Benzbike к своей матери и благополучно вернулась обратно. Это был первый дальний пробег автомобиля (около 120 миль).

www.ausbcomp.com/-bbott/cars/carhist.htm

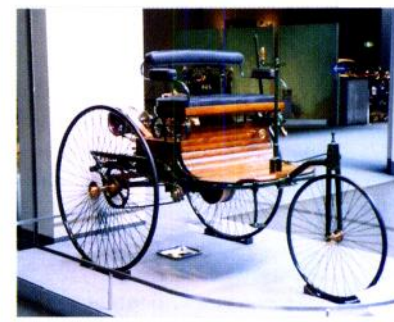


7 АВГУСТА 2003
Европейские хакеры соберутся на Chaos Communication Camp. Этот международный съезд пройдет в окрестностях Берлина на свежем воздухе. Участникам конференции нужно иметь с собой палатку и компьютер, а об остальном позаботятся организаторы.

www.ccc.de/camp

8 АВГУСТА 1988
Основана Международная федерация рэндзю. Эта игра – один из вариантов го с несколько измененными правилами. В го играли еще в древнем Китае, а правила рэндзю были окончательно сформулированы в конце прошлого века в Японии.

www.renju.nu
gomoku.uka.ru



11 АВГУСТА 1963
На выставке WESCON компания Digital Equipment представила 12-разрядный компьютер PDP-5. Он позиционировался как недорогой (27 тыс. долл.) вычислительный комплекс для решения задач в режиме реального времени.

www.mcmanis.com/chuck/computers/pdp5.html





12 АВГУСТА 2003
В ночь на 12 августа будет наблюдаться пик метеоритного потока Персеиды. Как кажется землянам, «звезды падают» из созвездия Персея, что и объясняет название метеоритного дождя.

comets.amsmeteors.org/meteors/showers/perseids.html

15 АВГУСТА 1998
В продажу поступили компьютеры iMac по цене $1299. Полупрозрачный корпус голубого цвета (а впоследствии и других карамельных тонов) произвел сильное впечатление на пользователей. Удачный дебют iMac позволил Apple преодолеть финансовый кризис.

www.macworld.com

16 АВГУСТА 1773
Папа Климент XIV (1705–1774) издал буллу Dominus ac Redemptor noster, в соответствии с которой орден иезуитов должен был прекратить свое существование. Такое решение приняли под давлением светских властей Франции, Испании и Португалии.

www.jesuit.ru

17 АВГУСТА 1858
Королева Великобритании Виктория (1819–1901) по трансатлантическому кабелю отправила президенту США Дж. Бьюкенену (1791–1868) первое сообщение: «Европа и Америка соединены телеграфом. Слава Богу! Мира и доброй воли всем людям на земле».

www.atlantic-cable.com

18 АВГУСТА 1868
Во время затмения французский астроном Пьер Жансен (1824–1907) обнаружил в атмосфере Солнца неизвестный химический элемент. Только через 13 лет это вещество нашли на Земле и назвали гелием (гелиос – *греч.*, солнце).

education.jlab.org/itselemental

22 АВГУСТА 1903
На аукционе за долги продано имение Гаевых вместе с вишневым садом. Дату продажи «назначил» А. П. Чехов (1860–1904). Над своим последним произведением – «Вишневый сад» – тяжело больной писатель работал с мая по октябрь 1903 г. на ялтинской даче.

lib.ru/LITRA/CHEHOW



23 АВГУСТА 1943
Операция под Ахтыркой завершила сражение на Курской дуге. Победа в одной из самых кровопролитных битв Второй мировой войны досталась Советской армии дорогой ценой: урон в живой силе и технике в несколько раз превысил потери немецких войск.

www.genstab.ru/kursk43.htm

27 АВГУСТА 2003
Великое противостояние Марса: «красная планета» окажется на минимальном расстоянии от Земли – 0,37269 астрономической единицы. Это самая короткая дистанция между двумя планетами за последние 60 тыс. лет.

www.space.com/spacewatch/where_is_mars.html

28 АВГУСТА 2003
В Буноле (Испания) начнется Томатина – фестиваль, на котором горожане забрасывают друг друга помидорами. Такие акции устраивались против режима Франко, но современная Томатина – неполитический праздник, завершающий пору летнего отдыха.

www.lahoya.net/tomatina

4 АВГУСТА 1608

Тернопольские мещане под руководством каменщика Леонтия завершили строительство церкви Рождества Христова. Храм имел и оборонное значение. Об этом свидетельствуют высоко расположенные окна-бойницы и стены толщиной в 2 м.

www.misto.ternopil.net



5 АВГУСТА 1958

К причалу нового порта в Ильичевске пришвартовалось первое судно – теплоход «Украина» с грузом каменного угля. Морской порт на Сухом Лимане был построен менее чем за год: еще в декабре 1957 г. залив от моря отделяла песчаная коса.

port.imtp.ilyichevsk.odessa.ua

6 АВГУСТА 1908

Япония и Россия подписали «Документ по установлению государственной границы на Сахалине»: в результате победы в войне 1905 г. к Японии отошла южная часть острова. Спор о принадлежности Курильских островов и Сахалина эти страны ведут с начала XIX в.

www.sakhalin.ru

9 АВГУСТА 1973

СССР запустил межпланетную космическую станцию «Марс-7». Из-за сбоя в одной из бортовых систем спускаемый аппарат, который должен был совершить посадку на поверхность, прошел мимо планеты и вышел на гелиоцентрическую орбиту.

city.tomsk.net/~space/marsap.htm

10 АВГУСТА 1893

Рудольф Дизель (1858–1913) провел испытания первого образца двигателя внутреннего сгорания, работающего на мазуте. Во время аварии изобретатель чудом избежал гибели, но уже в 1896 г. построил действующую модель дизеля с КПД 25%.

www.n-t.org/tp/it/rd.htm



13 АВГУСТА 1898

Густав Витт (1866–1946) из обсерватории Урания в Берлине обнаружил объект, быстро перемещающийся среди звезд. Это был Эрос – астероид, орбита которого близко подходит к земной и в основном находится внутри марсианской.

www.solarviews.com/eng/eros.htm

14 АВГУСТА 1663

Польский король Ян Казимир (1609–1672) юридически закрепил предоставление Станиславу (ныне Ивано-Франковск) Магдебургского права и утвердил герб города – открытые ворота с тремя башнями и крестом «пилявой» (знаком князей Потоцких).

www.if.gov.ua



19 АВГУСТА 1843

Газета United States Saturday Post опубликовала рассказ Эдгара По (1809–1849) «Черный кот» – необъяснимый ужас и жуть охватывали читателя с первых строк. В 1845 г. новелла вошла в книгу «Рассказы», которая принесла писателю всемирную славу.

www.poedecoder.com

20 АВГУСТА 1918

Утвержден устав Екатеринославского университета. Идею открытия учебного заведения поддержало правительство Павла Скоропадского (1873–1945), а городские власти выделили 31 млн. карбованцев и обязались обеспечить университет всем необходимым.

www.dsu.dp.ua

21 АВГУСТА 1853

В Нагасаки прибыла русская эскадра под командованием вице-адмирала Е. В. Путятина (1804–1883). Он имел предписание добиться установления торговых отношений с Японией и демаркации границы на спорных территориях – Курильских островах и Сахалине.

www.karafuto.com

24 АВГУСТА 1923

Родился В. М. Глушков (ум. 1982) – выдающийся математик, основоположник компьютерной науки в Украине, развернувший в Институте кибернетики фундаментальные исследования в области информационных технологий.

www.icfcst.kiev.ua/museum/Glushkov_r.html

25 АВГУСТА 1968

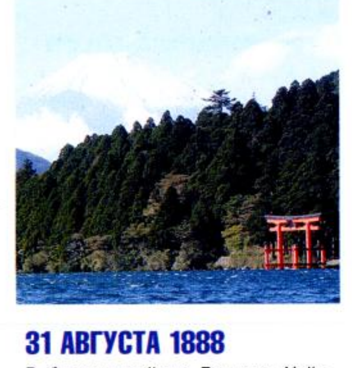
Семь правозащитников – Лариса Богораз, Павел Литвинов, Константин Бабицкий, Наталья Горбаневская, Виктор Файнберг, Вадим Делонэ и Владимир Дремлюга – вышли на Красную площадь в Москве в знак протеста против ввода советских войск в Чехословакию.

archiv.radio.cz/1968

26 АВГУСТА 1838

В Пеште (Австро-Венгрия) открыта для публичных посещений библиотека Матицы сербской – первая национальная сербская библиотека. Во время революции 1848 г. ее деятельность была приостановлена и впоследствии возобновлена в городе Нови-Сад.

www.biblioteke.org.yu



29 АВГУСТА 1893

У. Джадсон запатентовал застежку «молния». Первые 20 изделий купила Почтовая служба США для почтовых сумок. К обычным потребителям «молния» попала в 1923 г. после инженерной доработки. К устройству прилагалось руководство пользователя.

www.ansun.com/history.html

30 АВГУСТА 1903

В Полтаве открыт памятник уроженцу города, классику украинской литературы Ивану Котляревскому (1769–1838). Российские власти запретили произносить на митинге речи на украинском языке, что привело к протестам и манифестациям.

pysar.tripod.com/Kotljarevskyj

31 АВГУСТА 1888

В бедном районе Лондона Уайт-Чепел была зверски зарезана Мэри Энн Николс. Это – первое преступление, совершенное Джеком Потрошителем – серийным убийцей, вошедшим в историю криминалистики и литературу.

www.akunin.ru/knigi/fandorin/erast/dekorator

Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-блогов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу **blog@itc.ua.**

Виртуальный музей коммунальной квартиры
www.kommunalka.spb.ru

PlayБОМЖ – 45 фотографий московских бомжей. Оформлено очень стильно
kaff.ru/p/

Очень приятная коллекция старинных американских постеров
www.galaplus.com

А здесь китайские плакаты
www.decoorient.com/Intro.htm

И еще немножко на ту же тему
www.pixelcreation.fr/diaporama/default.asp?Code=98#gme

Каталог ресурсов «Тайное становится явным»: масоны, розенкрейцеры, спецслужбы, секты, манипуляция сознанием
masonsite.narod.ru

Первая глава пятой книги о Гарри Поттере за месяц до выхода, «первый взгляд» на Starcraft 2 и прочие сенсации
www.pointlesswasteoftime.com

Сетевые провокаторы (причем наши, украинские!) не дремлют
provokator-ua.narod.ru

Концептуальная Москва
www.msk.ru

Словарь сленга зарубежных тинейджеров. Стоит заглянуть перед «выездом в загранку».
www.thesourcefym.com/teenlingo

Иллюстрированная история Internet в форме timeline
www.thelemon.net/issues/timeline.php

МАТРИЦА ПЕРЕЗАГРУЖАЕТСЯ В СЕТИ

Было бы более чем удивительно, если бы кинопремьера Matrix: Reloaded не вызвала необычайного резонанса во Всемирной Паутине. Давайте сделаем небольшой осмотр матричных и околоматричных окрестностей, не включая в эту выборку обычные обзоры и рецензии.

Коллекцию «матричных» солнцезащитных очков по ценам $25–30 (**thesunglassmanonline. com/matsun.html**) предлагает онлайновый магазин The Sunglass Man.

Газета Christian Science Monitor со ссылкой на мнения экспертов-теологов всерьез обсуждает богословские аспекты киноленты в статье «Евангелие от Нео» (**www.csmonitor.com/2003/0509/p16s01-almo.htm**).

Культовый писатель Рунета Алекс Экслер опубликовал (**www.exler.ru/films/29-05-2003.htm**) цитаты из некоторых высказываний с густонаселенного «тематического» топика (**forum. exler.ru/vb/forumdisplay. php?s=&forumid=26**) на форуме своего сайта.

Открылось несколько блогов для тех, кого хлебом не корми, дай поболтать о философии «Матрицы». Среди них популярностью пользуются «Матричные эссе» (**matrixessays.blogspot.com**), «Хакни Матрицу» (**hackthematrix.blogspot.com**) и «Теории Матрицы» (**thematrix. talkinbout.us**). На последнем особенно радуют разделы «Анализ сюжета» и «Анализ персонажей». Такого начитаетесь – потом по ночам сниться будет. Писатели с «блога Терье» увидели в «Матрице» буддистские и гностические мотивы (**terje.bergersen.net/mt/archives/000021.html**).

Хотите сказать лично свое веское слово в «матрицеведении»? Вперед, на перезагрузку! Организуйте собственный матриблог.

INTERNET-РЕКЛАМА НА ФУТБОЛЬНОМ ПОЛЕ



Британские футбольные болельщики уже давно стали «притчей во языцех». То на радостях от победы, приняв солидную дозу горячительного, по доброте душевной побьют друг другу физиономии. То, заливая теми же высокоградусными напитками горечь поражения, раскрошат пару-тройку стеклянных витрин или завалят несколько киосков. В репортажах со стадионов и спортплощадок туманного Альбиона зрители частенько наблюдают случаи появления совершенно посторонних (причем весьма экзотично выглядящих) лиц на самых разных соревнованиях.

Бывало на корты респектабельного Уимблдонского теннисного турнира (неофициального чемпионата мира) выскакивали господа в костюмах Адама и Евы. Но согласитесь, что изловить «интервентов» на теннисных площадках значительно легче, чем на большом футбольном поле, и поэтому забеги полицейских в погоне за «шалунами» превращают спортивное состязание в настоящий аттракцион.

Теперь подойдем к объекту данной новости несколько с другой стороны. Реклама вокруг футбольных полей (особенно на матчах европейских турниров) и на майках спортсменов – это обязательный атрибут крупных соревнований. Частенько среди рекламных надписей можно видеть .com, .net и прочие Internet-прелести.

Но последний случай, свидетелями которого стали тысячи болельщиков, смотревших финальный матч Кубка УЕФА между «Порто» и «Селтиком», по степени своей взаимосвязи с Internet превзошел все предыдущие примеры «спортивного эксгибиционизма».

Перед началом второго тайма на поле выскочил некто, облаченный в одеяние помощника судьи. Подойдя к главному рефери матча, он показал тому красную карточку, а затем «легким движением руки» сорвал с себя одежды и помчался по полю.

На спине у него красовалась надпись, которую достаточно легко можно было разглядеть. Она гласила: «GoldenPalaceCasino.com click here». Интересно, какую сумму в британских фунтах стерлингов получил этот парень, продавший рекламную площадь на своем голом теле этому Internet-казино?

«НИГЕРИЙСКИЕ» ПИСЬМА: ОБМЕН ОПЫТОМ



О «нигерийских» письмах мы рассказывали в прошлом номере журнала. А знаете ли вы, что на ноябрь этого года запланирована Третья ежегодная конференция отправителей подобной электронной корреспонденции (**j-walk.com/blog/docs/conference.htm**). Для проведения мероприятия арендованы помещения пятизвездочного отеля Abuja Sheraton (**www.metrotravelguide.com/hotelinfo/Abuja/_/Nigeria/29747**) в новой столице Нигерии.

Обращаясь к потенциальным участникам форума, старший помощник ассистента лидера Объединенного Революционного Фронта Сьерра-Леоне отмечает, что они получат прекрасную возможность пообщаться со своими знаменитыми коллегами, обучиться новым маркетинговым технологиям и просадить деньги, заработанные непосильным трудом.

В повестку дня включены доклады мэтров, дискуссии и круглые столы (тематика: «Эффективность использования заглавных букв», «10 миллионов электронных посланий в день. Много или мало?»), обзоры структуры основных мировых банковских систем, семинар на тему «Оптимальное количество грамматических ошибок» и прочие небезынтересные пункты.

Мероприятие, как видите, респектабельное. Поэтому-то и стоимость участия в нем весьма солидная – $995 на одну персону (жены приглашаются бесплатно и могут не посещать доклады, лекции и семинары).

Для того чтобы зарегистрироваться, достаточно выслать по указанному на сайте адресу ваши Ф.И.О., адрес, номера телефона и факса, а самое главное – название банка и номер счета...

Думаю, вы уже догадались, что Web-страничка, о которой шла речь, – это розыгрыш, однако после публикации ссылки на нее на одном из самых посещаемых веблогов **slashdot.org** публика валила валом. Более того, некоторые Internet-издания приняли шутку за чистую монету и опубликовали сообщения о конференции на полном серьезе.

Добро пожаловать в стереоскопический анимированный гиперкуб
dogfeathers.com/java/hyprcube.html

Моддерские штучки – компьютер как хранилище для бутылок с пивом и т. п.
news.webdigest.ru/archive/1054638961.html

Чикаго в «эпоху джаза» (1893–1934)
www.suba.com/~scottn/explore/mainmenu.htm

Здесь носки и сандалии, сандалии и носки (на живых людях). Не говорите потом, что вас не предупреждали...
www.sandalandsoxer.co.uk

Не рассказывайте сказок. Неофициальный сайт диснеевского аттракциона «Пираты Карибского моря!»
www.tellnotales.com

Ух ты, какая красота! Наследие Чингисхана
www.lacma.org/khan/index_flash.htm

Сделано фотожурналистами для фотожурналистов, но любителям смотреть не возбраняется
www.americanphotojournalist.com

«Юный орел» – он везде. Даже во Всемирной Паутине
www.poplavskiy.com

Юбилей Harley Davidson. Столетие на дорогах
www.loc.gov/rr/scitech/harley100

Как за один день превратиться из хиппи в панка
www.dogbomb.co.uk/20030529-haircut

Неужели вас не интересует история обычной канцелярской скрепки?
www.officemuseum.com/paper_clips.htm

Иисус позирует для фотографий вместе с вами
www.heavenlyimages.com/newbrochure/New_Folder

Для прекрасных дам
www.mostbeautifulman.com

INTERNET И НАШЕ БРЕННОЕ ТЕЛО

И еще раз придется коснуться темы Internet-торговли. В Сети, как известно, продается все (не знаю, насколько реально это «все» находит своих конкретных конечных покупателей).

С одним из самых невероятных торговых предложений выступил недавно 19-летний студент из Ньюкасла (Великобритания) Шони Джерри. Под это дело он и сайт соответствующий изваял и сделал доступным для всеобщего ознакомления (**www.seanyg.com**).

Парень учится на факультете информационных технологий и специализируется на обработке данных в Internet. Теперь вам должно быть понятно, почему он выбрал для презентации своего коммерческого предложения именно эту среду. Между прочим, таким образом студент рассчитывает собрать средства не для каких-то развлечений, а для оплаты года обучения в вузе.

Итак, Шони предлагает потенциальным клиентам в аренду отдельные части своего тела. Прайс-лист на них, как и положено, вывешен на сайте (**www.seanyg.com/body.html#prices**).

У особ женского пола проблемы, связанные с телом, носят несколько иной характер, чем у молодых мужчин. Если ребята, подобные Шони, торгуют в Сети телом, то некоторые барышни, например 23-летняя Мишель из Калифорнии, с успехом используют World Wide Web для оперативного увеличения объема своих женских прелестей. Разместив в Сети сайт с красноречивым адресом **giveboobs.com** и обратившись оттуда с просьбой о пожертвованиях для нее на операцию по увеличению бюста, девушка достигла своей цели, собрав необходимую сумму. Обещано, что фотография, сделанная «после того», будет вскорости вывешена на сайте.

НЫНЧЕ В ИНТЕРНЕТЕ ПРОДАЮТСЯ ДЕТИ

Вот такая рифмованная строчка пришла в голову после прочтения поучительной истории о своеобразном чувстве юмора у некоего шотландского папаши, выставившего своего сына в качестве лота на одном из онлайновых аукционов.

Случилось это около двух лет назад, но совсем недавно какая-то бабушка–ревнительница моральных устоев из Канады, прочитав сообщение об этом на новозеландском сайте Stuff (**stuff.co.nz**), решила проявить активную гражданскую позицию и обратилась в полицию с требованием унять не в меру ретивого родителя.

Приняв к сведению донесение от бесплатной заокеанской осведомительницы, бравая шотландская полиция ознакомилась с содержанием дела и не нашла в деяниях своего соотечественника Алекса Уилсона противозаконных действий.

Лот на аукционе оказался не более чем розыгрышем самого сынишки по имени Лайам. В описании «живого товара» расхваливались все достоинства ребенка, а стартовая цена за лот была вообще «копеечной» – 5 фунтов стерлингов. Полиции ничего не оставалось, как только посоветовать папе-шутнику удалить свое предложение (о котором он уже, скорее всего, забыл и сам) с онлайновых торгов.



Самый последний случай онлайновой торговли родственниками зафиксирован в Норвегии. 25-летняя жительница города Тронхейм Нина Мелум Гронланд готова «отдать в хорошие руки» по сходной цене своего отца, 52-летнего водителя такси Одда Кристиансена, и опубликовала объявление об этом на местном Internet-аукционе Finn (**www.finn.no**). Молодой женщине надоело жить с пожилым родителем, и она таким образом пытается найти ему подходящую пару, обещая, что вместе с папой отдаст еще и некоторые предметы мебели. Вот какие формы принимают порой взаимоотношения отцов и детей.

Пока объявилась только одна претендентка на «приобретение» Одда Кристиансена. Посмотрим, как события будут развиваться дальше.

WEBBY 2003. А ПОБЕДИТЕЛЯМИ СТАЛИ...

5 июня были объявлены лауреаты самой престижной Internet-премии Webby Award. Хотя в этом году офлайновая церемония вручения не проводилась, интерес пользователей не угас и они активно голосовали за претендентов на титулы «People Voice» («Глас народа»).

Перед вами полный список победителей. В каждой номинации сначала указаны обладатели Webby Award по результатам голосования «академиков», а затем – сайты, получившие наибольшее признание у простой публики. Там, где они совпадают, приводится только одна ссылка.

Активизм
Act for Change
www.actforchange.com
Greenpeace
www.greenpeace.org

Лучшее практическое применение
Movable Type
www.movabletype.org
Wired News
www.wired.com

Broadband
CBC Radio 3
www.cbcradio3.com

Коммерция
Amazon
www.amazon.com

Сетевое сообщество
Meetup
www.meetup.com
Geocaching
www.geocaching.com

Образование
NASA Earth Observatory
earthobservatory.nasa.gov

Мода
SHOWstudio
www.showstudio.com
STYLE.com
www.style.com

Кино
indieWIRE
www.indiewire.com
Rotten Tomatoes
www.rottentomatoes.com

Финансы
PayPal
www.paypal.com

Игры
Orisinal.com
www.orisinal.com
Swirve
www.swirve.com

Правительственные и правоохранительные структуры
NASA
www.nasa.gov

Здоровье
Planned Parenthood Golden Gate
www.ppgg.org
HIV STOPS WITH ME
www.hivstopswithme.org

Юмор
get your war on
www.mnftiu.cc/mnftiu.cc/war.html
The Onion
www.theonion.com

Быт
Do-It-Yourself Network
www.diynet.com

Музыка
Flaming Lips
www.flaminglips.com

Net-искусство
Listening Post
www.earstudio.com/projects/listeningPost.html
Penny Arcade
www.penny-arcade.com

Новости
Google News
news.google.com
BBC News Online
www.bbcnews.com

Персональный сайт
NobodyHere
www.nobodyhere.com
Cockeyed
www.cockeyed.com

Политика
MoveOn.org
www.moveon.org
The Note
www.abcnews.go.com/sections/politics/US/TheNote.html

Печатные и сетевые журналы
AlterNet
www.alternet.org
The Onion
www.theonion.com

Радио
Epitonic Radio
epitonic.com/radio.jsp
CBC Radio 3
www.cbcradio3.com

Наука
exploreMarsnow
www.exploremarsnow.org
HowStuffWorks
www.howstuffworks.com

Сервисы
eBay
www.ebay.com

Духовность
Pluralism Project
www.pluralism.org
Greek Orthodox Archdiocese of America
www.goarch.org

Спорт
ESPN.com
www.espn.com

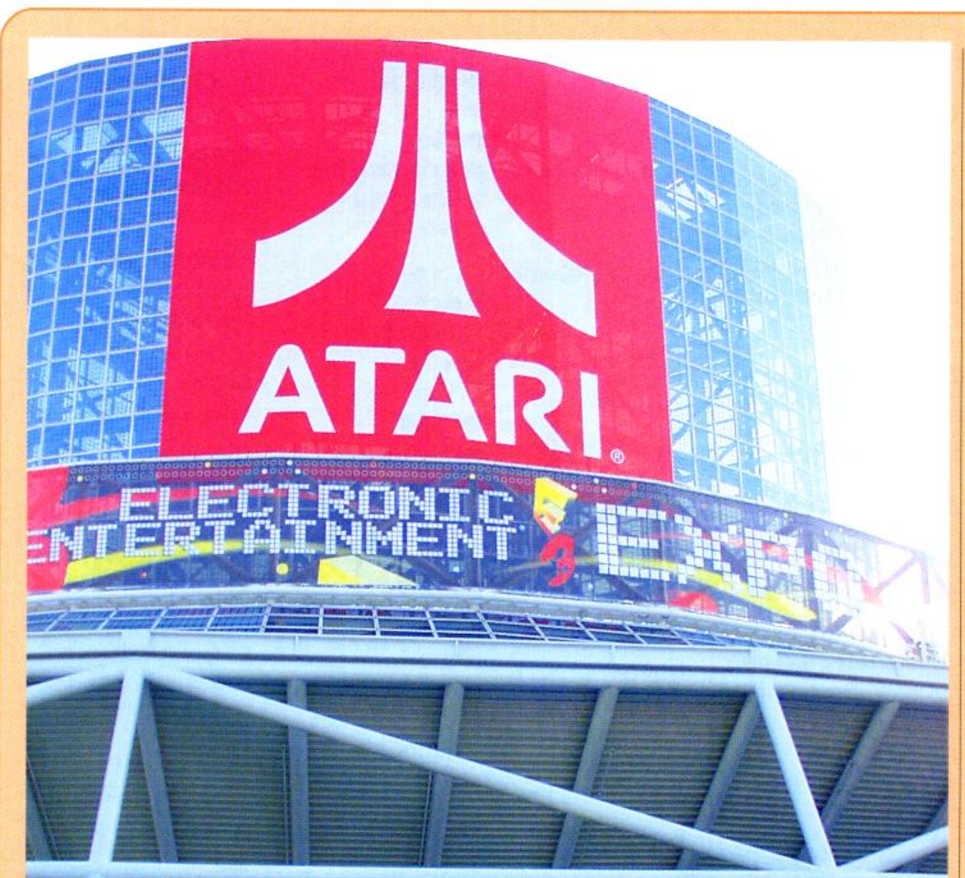
Технологические достижения
Apache Web Server
www.apache.org
Google
www.google.com

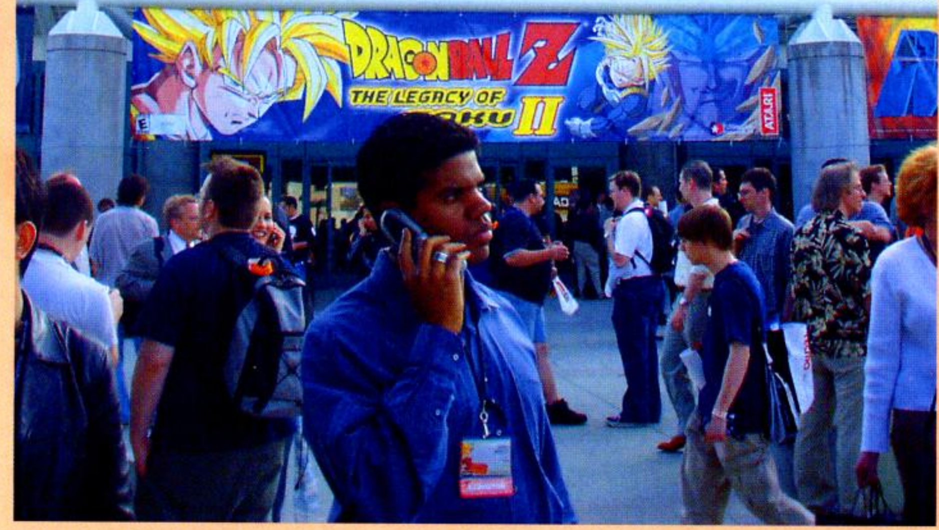
Путешествия
Lonely Planet Online
www.lonelyplanet.com

Телевидение
Nick.Com
www.nick.com
CartoonNetwork.com
www.cartoonnetwork.com

Странности
Rathergood.com
www.rathergood.com

Для детей
3d&i
www.3d-i.org
Disney"s Toontown Online
www.toontown.com





Секреты Лос-Анджелеса

E3 EXPO 2003



Александр Птица

Руководствуясь словами великого Барда «большое видится на расстоянии, но лучше все-таки вблизи», редакция «Домашнего ПК» сделала вывод, что наконец пришла и нам пора заслать своего «казачка» (то бишь вашего покорного слугу) в самое логово буржуазной игровой индустрии, которая ежегодно показывает свеженький товар лицом на далекой Калифорнийщине, в Городе Ангелов.

Раннее утро в аэропорту Борисполь. Не успел я переброситься несколькими словами с Сергеем Забарянским из Deep Shadows, ожидавшим своего рейса (конечный пункт назначения – тот же, только пересадочная станция другая), как прозвучало приглашение на посадку, и многочасовой путь (с кратковременной передышкой и «сменой лошадей» в Мюнхене) в сторону американского континента начался. Я сам был изрядно удивлен, что он оказался не слишком утомительным. Адаптация к очень далекому от нас часовому поясу получилась практически безболезненной, посему в преддверии «великих событий» весь мой организм был в боевой готовности к восприятию тонн информации и лавин впечатлений.

Как выяснилось на месте, город Лос-Анджелес невозможно описать как единое целое. Распадается, понимаете ли, на отдельные кусочки какой-то удивительной мозаики, а полная картинка никак не желает складываться. В связи с этим пришла в голову интересная мысль. Видимо, есть какой-то сакральный смысл в том, что выставка Electronic Entertainment Expo выбрала в качестве своего постоянного места обитания именно эту точку Соединенных Штатов. Во многом они очень похожи друг на друга.

E3 имеет свои собственные фешенебельные апартаменты вроде Беверли Хиллс (экспозиции крупнейших и богатейших компаний типа Electronic Arts или Activision), усладу для глаз, подобную прибрежным курортам Санта-Моника или Малибу (в лице потрясающе зрелищных игр для консолей нового поколения), «бедные» азиатские кварталы (крохотные стенды производителей аксессуаров из Гонконга, Кореи и Тайваня в настоящей игровой «кунсткамере» зала Kentia Hall), местный Голливуд (число игр по киношным лицензиям в этом году просто зашкаливало), деловой Даунтаун (скрытые от глаз обычных посетителей закулисные переговоры «сильных игрового мира сего» за закрытыми дверями) и, наконец, многочасовые очереди (очередь на раздачу Half-Life 2 была сопоставима с очередью в «Китайский кинотеатр» в центре Голливуда на Matrix: Reloaded).

Но, в отличие от самого города Лос-Анджелеса, у выставки E3 есть свое собственное четко выраженное лицо. И хотя год от года оно меняется, суть остается та же – мощнейшая демонстрация всего того, что вывалится на бедные головы играющего люда в ближайшие полгода-год. Хотя, как вам известно, процесс строительства некоторых игр настолько затягивается, что они становятся настоящими ветеранами-старожилами шоу. К примеру, Duke Nukem «ForNever» в этом году даже и не почтил многоуважаемую выставку своим присутствием. Надоело и ему, и зрителям.

Нынешнюю E3 можно до некоторой степени назвать тихой. Нет, конечно, световых

ЧТО Я НЕ УСПЕЛ ИЛИ НЕ СУМЕЛ СДЕЛАТЬ НА E3

1. Принять участие в турнире по Soul Calibur II.
2. Взять автограф у знаменитого писателя-фантаста Орсона Скотта Карда (жаль было тратить время на полуторачасовую очередь).
3. Дождаться «топлесс-момента» на вечеринке NVidia.
4. Увидеть DOOM III на Xbox.
5. Сфотографировать Дален Кертис, «подружку 2002 года» из Playboy.



эффектов, многодецибельных шоу с участием celebrities, длинноногих и крутогрудых booth babes не убавилось. Более того, впервые за всю историю организаторы были вынуждены отключить электропитание на одном из стендов. Дефиле эффектных барышень в бикини, изображающих сексапильных героинь из игросериала Dead or Alive, собирало такие толпы настоящих мачо, что переполненные народом проходы начинали входить в противоречие с правилами пожарной безопасности.

А вот с «революционными» анонсами или презентациями новых игровых систем както не сложилось. По большому счету, можно назвать только «заявку» Sony Computer Entertainment на «Уокмен XXI века» в виде PlayStation Portable (PSP) и не слишком удачную пресс-конференцию Nokia N-Gage, где были объявлены дата старта продаж этой диковинной «игровой мобилки» да ее заоблачная цена ($299, т. е. 3 штуки GameBoy Advance SP).

Но у относительного спокойствия на фронте игрового железа есть вторая, очень приятная, сторона, и касается она как раз игр самих по себе. В настоящий момент мы находимся посередине жизненного цикла существующих ныне игровых систем нового поколения. Это значит, что разработчики уже научились «на полную катушку» использовать возможности hardware, и в ближайшем будущем число настоящих killer apps, т. е. продуктов, ради которых стоит приобретать ту или иную консоль, существенно увеличится. Судя по количеству и качеству игр, представленных на E3 2003, поток высококлассных игр для next-gen-приставок уже начинает превращаться в настоящую лавину. И если среди PC-игр бесспорной Game of the Show стала Half-Life 2, то выделить «самый-самый» приставочный проект – задача практически неразрешимая, слишком много игр категории AAA – одна лучше другой.



...Думаю, не нужно объяснять, что за три дня отсмотреть все, что игровые магнаты посчитали нужным выставить в залах Convention Center, физически невозможно. Учитывайте еще и тот факт, что каждая из заранее запланированных встреч (а их тоже было немало) длится не менее получаса. Да, это позволяет в подробностях познакомиться с одним-двумя проектами, но, увы, неумолимо сокращает время на все остальное. Поэтому для разминки совершим своеобразный общий «облет» выставочного центра, а уж за конкретикой – добро пожаловать на следующие страницы.

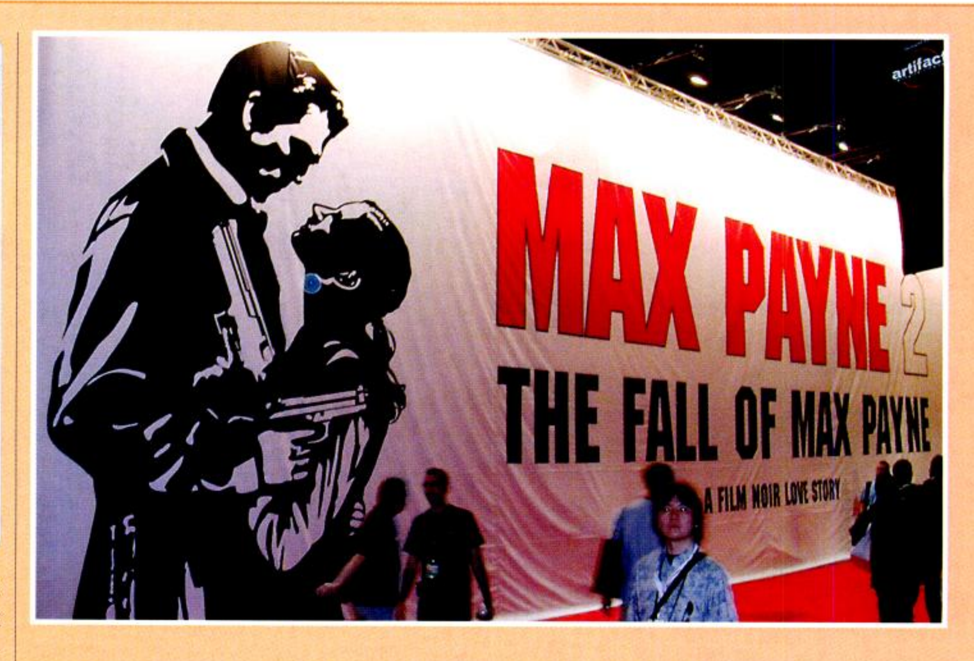
Секьюрити на входе в Convention Center – народ довольно строгий. Поэтому каждый рабочий выставочный день начинался с тотального исследования моей сумки (с утра пустой, а к вечеру наполнявшейся пресс-дисками, бумагами, журналами и прочими полезными и бесполезными мелочами) с последующим прикреплением к ней оранжевой ленточки, свидетельствующей о том, что недозволенные объекты отсутствуют.

По традиции софтверные гиганты игровой индустрии со своими гигантскими «островами» (их даже трудно стендами назвать в привычном смысле этого слова) разместились в South Hall. Посетители, входившие через его главный вход, мгновенно оказывались в загребущих лапах Electronic Arts, изрыгавшей с огромного экрана массовые батальные сцены из грядущего многоплатформенного игрокиносиквела The Lord of the Rings: Two Towers.



САМЫЕ ПАМЯТНЫЕ ЛИЧНЫЕ ВСТРЕЧИ С ИГРОЗНАМЕНИТОСТЯМИ

1. Треп обо всем и ни о чем с бородатым хиппи Ричардом «Levelord» Греем. Результат – мышиный коврик с изображением Дюка и автографом старины Левелорда в коллекцию «ДПК».
2. Интеллектуальная беседа с Джейн Дженсен, «мамой» Гэбриэла Найта, о мистике, экстрасенсорике и ее новом проекте.
3. «Старый друг лучше новых двух». Демис Хассабис, как всегда, полон энтузиазма и новых безумных идей. Новистрана построена, теперь можно вплотную заняться «Злым гением».
4. Уоррен Спектор, по-моему, постоянно находившийся «внутри» мира Deus Ex.
5. Гэйб Ньюэлл, босс Valve, пропустивший меня без очереди на демонстрацию Half-Life 2.

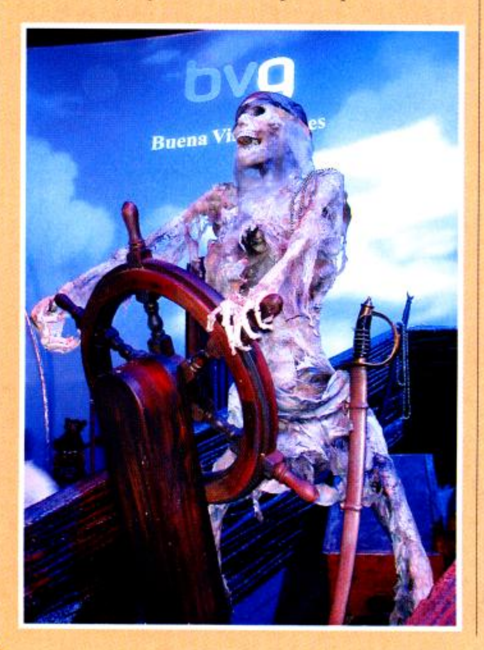


Чуть правее «вся королевская рать» Vivendi Universal в составе Blizzard, Sierra и прочих более мелких сателлитов франко-американского медиагиганта «грузила» публику по полной программе. Шутка ли сказать, 38 наименований для всех существующих платформ.

Во «владениях» Activision царили затянутые в черную кожу вампирицы (Vampire: The Masquerade: Bloodlines) и расхаживал бравый вояка из Call of Duty. На часок для раздачи автографов заглянул даже легендарный Тони Хоук (к слову, Tony Hawk Underground – это вещь!).

«Уголок» Microsoft раздулся до размеров двух с половиной Electronic Arts, что неудивительно, ибо «птенцы Гейтсова гнезда» показывали не только игры, которые собираются издавать сами, но и все мало-мальски привлекательные проекты для Xbox от сторонних производителей, а их в планах на этот год где-то около 200.

И вообще, на всех площадках Южного Зала постоянно творились всяческие непотребства. Midway засоряла слуховую атмосферу «живыми» музыкальными шоу с участием популярных в США рэпперов и номинантки «Грэмми» Ванессы Карлтон. В центре экспозиции Eidos хулиганили на ринге герои игры Backyard Wrestling (живую Ларису Иванну Крофт на сей раз не пригласили на «праздник жизни»). Принца Персии на стенде Ubi Soft сопровождал целый гарем одалисок, а вблизи резиденции Capcom отмечалось наличие единичных экземпляров зомби (ну как же, Resident Evil).



Стенды «наших людей» («1С», «Бука», «Руссобит-М», GSC Game World, «МедиаХауз») традиционно располагались в Kentia Hall. Оно и понятно, ведь в том же South Hall нетрудно затеряться среди роскошных экспозиций гигантов индустрии. Вот и приходится завоевывать себе место под солнцем, выставляясь по соседству с небольшими тайваньскими и гонконгскими производителями аксессуаров для игровых консолей и издателями «второго эшелона» из Восточной (Techland, Senega) и Западной Европы (CDV, Midas Interactive, Ascaron). Тем не менее, даже в эту «кунсткамеру» заглядывали в поисках перспективных проектов и представители западной игровой прессы, и менеджеры крупных зарубежных компаний.

Справедливости ради отмечу, что российские и украинские игрушки были представлены и в «больших» залах у зарубежных партнеров. Кроме своего собственного стенда, «Сталкер» проявился у THQ (западный издатель) и NVidia. «Акелловские» Pirates of Caribbean очень мощно продвигались на стенде Buena Vista Games (ex-Disney Interactive). В обширном списке эффектных игр от Ubi Soft не остался незамеченным авиасимулятор Lock On от Eagle Dynamics. Codemasters знакомили публику со стратегией Battlefield Command от «1С: Maddox Games». Словом, «проникновенье наше по планете» идет и вглубь, и вширь.

Если в South Hall поиск игр для наших с вами любимых персоналок особой проблемы не составлял, то впечатление от West Hall можно выразить тремя словами: «консоли, консоли, консоли». Все объясняется очень просто: половина его полезной площади была поделена между двумя титанами – Sony Computer Entertainment и Nintendo, а рядышком еще и ныне мультиплатформенная Sega.

И все же, к радости наших читателей, в большинстве своем ориентированных на ПК, сообщу, что, несмотря на самые мрачные предсказания и зафиксированное в первом квартале падение продаж, индустрия игр для PC пока еще жива-здорова и даже имеет неплохие виды на будущее. По крайней мере, после выставки список игр, которых я буду ждать с нетерпением, основательно разросся. Подробности – на следующих страницах.

САМЫЕ ЗАПОМНИВШИЕСЯ МОМЕНТЫ ПОЕЗДКИ, ПОМИМО E3

1. Потрясающе красивый заход солнца за голливудские холмы, который я наблюдал (совпадение?) с бульвара Заходящего солнца.
2. Магазинчик Cosmo Games в Вествуде (где находится Университет штата Калифорния) с великолепной подборкой AudioCD с саундтреками к anime и jRPG.
3. Живой концерт Джона Мэйалла, «отца британского блюза» и учителя Эрика Клэптона в голливудском клубе The Knitting Factory.
4. Отсутствие GameBoy Advance SP в магазинах сетей Electronic Boutique и Virgin Megastore.

ОЖИДАЕМЫЕ ПРОЕКТЫ, КОТОРЫЕ ПОЧЕМУ-ТО НЕ ПОКАЗЫВАЛИ НА E3 2003

1. Duke Nukem Forever.
2. Driver 3 (Atari).
3. Red Dead Revolver (Capcom).
4. Fear Effect: Inferno (Eidos).
5. Lionheart (Interplay).



CALL OF DUTY

Разработчик Infinity Ward

Издатель Activision

Как вы думаете, чему посвящена новая игра от новой команды, двадцать два члена которой ранее отметились участием в создании широко известной в не менее широких кругах Medal of Honor: Allied Assault? Да, вы не ошиблись, опять Вторая мировая.

Для тех, кто еще не знаком с «Зовом долга», сообщу, что в игре вам предстоит воплотить в жизнь идею о том, «как я выиграл войну», облачившись в форму не только американских, но также британских и советских войск.

Итак, прошла загрузочная заставка с тем самым плакатом «Родина-мать зовет!», и мы очутились на небольшом плавсредстве посреди великой русской реки Волги вблизи Сталинграда в компании «наших парней», перед которыми идейно выдержанный политрук произносит пламенную речь, вдохновляющую на подвиги. Но война есть война – со смертью и предательством, вот и наш политрук (в его лексиконе присутствуют исторические слова «ни шагу назад!»), не думая ни минуты, разряжает обойму в струсивших экс-товарищей, покинувших подразделение в трудный момент.

Самое интересное началось после высадки при попытке нашей кучки смельчаков взять высоту. Настоящий кромешный ад в стиле «нон-стоп action» – самолеты летают, пули свистят. И, знаете, что поразило? Даже на нынешнем, довольно раннем этапе разработки уже чувствуется, что AI будет весьма и весьма сильным. Однополчане искусно залегают за удобными для этой цели объектами, активно используют «стрельбу из-за угла», но и враги не менее умны.

Похоже на то, что еще один взгляд на Вторую мировую из «окопов Сталинграда» окажется удачным.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Разработчик Headfirst

Издатель Bethesda Softworks

Направляясь в гости к Bethesda, я сформулировал для себя две цели – вручить наш «оскаровский» диплом за «Лучший игровой мир» в Morrowind и наглотаться ужасов под самую завязку. Дело в том, что примерно за неделю до E3 Bethesda во всеуслышание заявила о подписании договора с Headfirst на издание многострадального Call of Cthulhu по мотивам произведений непревзойденного мастера хоррор-литературы Х. П. Лавкрафта.

Продюсер Крис Грей и ведущий программист Гарет Кларк из Headfirst признались, что, в принципе, игру нельзя отнести к жанру action (хотя расправа с врагами имеется в изобилии), скорее, это survival horror от первого лица, и не только в истреблении мерзких тварей таится ее прелесть.



Наш герой – простой смертный полицейский, а противостояние сверхъестественным существам, порожденным фантазией Лавкрафта и разработчиков, – задача не из легких, тем более что на экране мы не видим привычного HUD с health bar. Информация о «самочувствии» вашего игрового альтер эго передается совершенно иными средствами. Герой начинает слышать голоса, испытывает головокружение, перед его глазами все начинает плыть. А сцена на утлом кораблике с появлением колоссального морского монстра, думаю, не оставит меня в покое до тех пор, пока игра не выйдет в продажу и публика не получит свою порцию хорошего здорового страха.

Браво, Headfirst! Call of Cthulhu лично для меня стала самой приятной неожиданностью выставки.

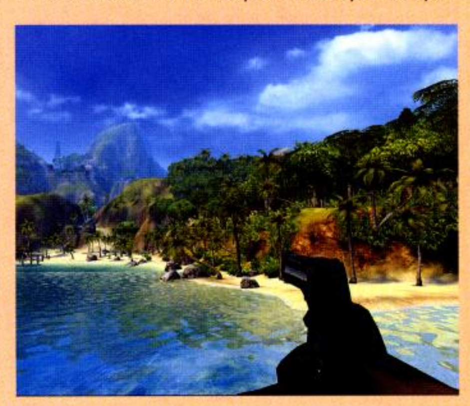
FAR CRY

Разработчик Crytek

Издатель Ubi Soft

Помните изумительно красивый технологический демо-ролик X-Isle? Именно он стал прародителем интереснейшего игрового проекта, не оставшегося незамеченным на нынешней E3.

Рассчитывая только на себя и на движок CryENGINE, Crytek творит неземные красоты тропической экзотики на огромных открытых про-

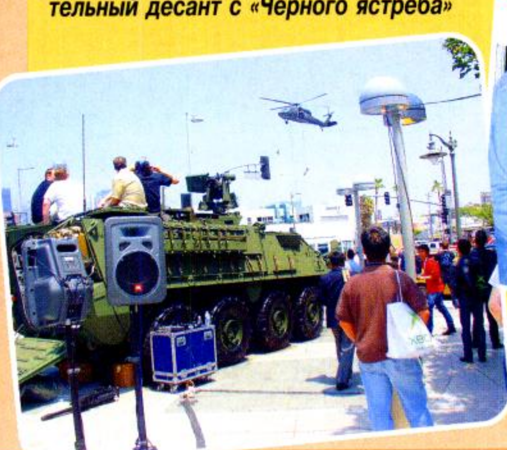


странствах и шикарную игру света и тени в великолепно «оттекстуренных» коридорах. Физика (не Havoc) под стать графике.

Сами понимаете, технологическая «продвинутость» – это один из необходимых, но отнюдь не достаточных компонентов хорошей игры. В настоящее время у Far Cry наличествует весьма занимательный, хотя и не без стандартных ходов сюжет о приключениях молодого моряка, волею судьбы заброшенного на далекий тихоокеанский остров и оказавшегося лицом к лицу с армией наемников, состоящих на службе у очередного маньяка.

По словам разработчиков, они стараются внести в геймплей изрядную долю нелинейности, а также сделать многочисленных врагов по возможности умнее. Программисты говорили, что даже они порой не знают, как в той или иной конкретной ситуации поведут себя неприятели. До релиза игры об этом трудно судить, а пока примите мои уверения в том, что, по крайней мере, за визуальную часть Far Cry уже может получить твердую «пятерку».

America's Army высаживает показательный десант с «Черного ястреба»



«Игровой Оскар» за лучший игровой мир в надежных руках Bethesda

«Зеленоглазый» стенд Xbox



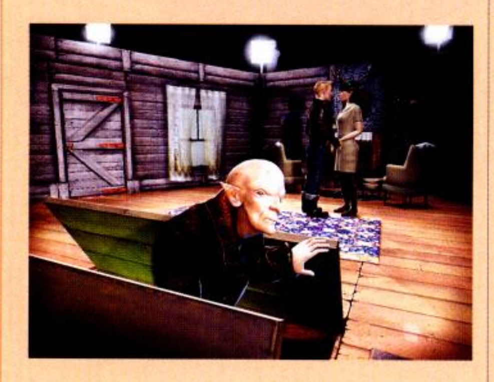
THE MOVIES

Разработчик Lionhead Studios

Издатель Activision

Всю жизнь я мечтал делать собственное кино. Похоже, вскорости детская мечта осуществится, а поможет мне команда Питера «Дяди Пети» Молинье – Lionhead Studios, которая нынче не только во второй раз осваивает божественный промысел в Black & White 2, но и строит виртуальное кинопроизводство в игре The Movies.

Ведущий дизайнер игры Адриан Мур справился с презентацией великолепно (хорошие ученики у Питера, однако), убедив меня в том, что от «Киношек» действительно можно ожидать многого.



На съемочной площадке вы – царь и Бог, который очень простыми средствами может из своего материала сделать все что угодно. К примеру, при съемках романтической сцены степень ее «эротизма» регулируется элементарным перемещением указателя по шкале. В результате вы получаете варианты от невинного поглаживания рук до безумного порыва страсти. Аналогичным образом «содержание» потасовки между ковбоями в салуне варьируется от простой «игры мускулами» до откровенного жестокого мордобоя.

В плане графики игра не претендует на потрясение устоев, зато картинка на экране по стилю идеально соответствует ее духу, да и здесь не в этом главное.

Суть в том, что всякий раз будут получаться совершенно разные уникальные фильмы, снятые вашей личной, хотя и виртуальной, киностудией.

Трепещите, Симсы! Грядет новый фаворит массового рынка The Movies, ибо кино любят все или почти все.

ROME: TOTAL WAR

Разработчик The Creative Assembly

Издатель Activision

Имя «Творческая Академия» обязывает ко многому, и поэтому команда не остановилась на достигнутом Medieval: Total War и решила, не откладывая дела в долгий ящик, изваять еще более совершенный «моторчик» и отобразить на его основе баталии еще более далекого прошлого, а конкретнее – времен Римской империи.



Впечатления от демонстрировавшихся на E3 фрагментов Rome: Total War просто превзошли все ожидания. Глаза отказывались верить тому, что они видели на экране. Каждый отдельно взятый (кстати, трехмерный) юнит потрясает детализацией и великолепной анимацией. Катапульты раскачиваются при каждом броске, лошади размахивают хвостами. А какие замечательные боевые слоны, как и положено по истории, находятся на вооружении у карфагенян.

Масштабы батальных сцен неописуемы. «Официально» разработчики говорят, что движок справляется с военными массами в количестве более 10 тыс. юнитов одновременно. Конечно, подсчетами я не занимался, но скажу прямо, что народу в битвах принимает участие не много, а очень много.

И, кроме всего прочего, просто здорово происходят мини-бои на уровне отдельных юнитов, а сцены, отображающие осаду и карабкающихся по лестницам бойцов, вызывают в памяти кадры из того же «Властелина колец», только здесь все происходит в честном реал-тайме.

Потенциальный шедевр, однозначно!

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Разработчик Elixir Studios

Издатель Eidos

EVIL GENIUS

Разработчик Elixir Studios

Издатель Vivendi Universal Games

О встрече с нашим старым знакомым Демисом Хассабисом (см. «Домашний ПК», № 4, 2000) я договорился еще за месяц до начала выставки. Очень уж хотелось взглянуть на ставшую легендарной за 4 года разработки Republic: The Revolution.

Примерить на себя роль руководителя одной из политических фракций постсоветской Новистраны нам доведется уже очень скоро, вероятнее всего, в процессе подготовки этого номера журнала игра уйдет «на золото». И тем не менее не могу не сказать о ней несколько слов. Первое – ни в одной из региональных локализаций не придется менять озвучку, потому как тарабарский язык со славянскими интонациями, которым изъясняются персонажи, – вещь, переводу не поддающаяся и вызывающая бурю самых разнообразных эмоций. Второе – понравилась анкета, с помощью которой происходит генерация персонажа (что-то похожее на начало Morrowind, но вопросы, а точнее варианты ответов на них, великолепны). Две самые впечатляющие сцены из тех, что удалось просмотреть: митинг у резиденции президента и разгон демонстрации танками.



А в чем же состоял выставочный сюрприз? Идя по следам своего учителя Питера Молинье, придумавшего в свое время «Хранителя подземелий», Демис будет строить «темную» шпионскую империю в игре Evil Genius. Как Dungeon Keeper, «Злой гений» обещает быть не только очень серьезным, но и очень смешным, где-то на пересечении Джеймса Бонда и Остина Пауэрса.



Интересно, в игре True Crimes: Streets of L.A машинки бьются так же?



Гэйб Ньюэлл (Valve) на страже входа в «театр Half-Life 2»

Вам страшно?



VAMPIRE – THE MASQUERADE: BLOODLINES

Разработчик Troika Games

Издатель Activision

...На экране строки «Две самые важные вещи в мире – это жизнь и смерть. Но для некоторых смерть – это только начало». По улице бредет шикарная девушка, вроде бы все с ней в порядке, только кожа почему-то с зеленоватым отливом...

Казалось бы, парадокс, но время, проведенное мною в обществе вампиров, вспоминается сегодня как один из самых светлых моментов всего выставочного марафона. Да и на команду, разрабатывающую игру, спокойно можно положиться: Troika Games уже отлично зарекомендовала себя на поприще ролевых игр. Arcanum, надеюсь, еще не забыли.

Сооснователь «Тройки» и по совместительству один из отцов культового Fallout Леонард Боярский в процессе демонстрации заметил, что его команда старается сделать глубокий ролевой геймплей в мире, населенном большим количеством разнообразных персонажей, обладающих своими особыми возможностями. Прилагаются все усилия для того, чтобы добиться от «игрового мира» адекватной реакции на решения и действия главного героя.

В отличие от уже упоминавшегося Arcanum, графике в «Вампире» уделяется очень большое внимание. Посему используется новейший движок Source. Да, то самое произведение программистов из Valve, на фундаменте которого строится супермега-Half-Life 2.

Если еще учесть разветвленную систему диалогов, интересные и нестандартные квесты, нелинейность игрового процесса, «открытый финал» и, наконец, наличие семи вампирских кланов на выбор, то можно с уверенностью заявить, что уровень replayability будет высочайшим.

THE BLOODY MAGIC

Разработчик Sky Fallen

Издатель «1С»

Экспозиция лидера российского игростроительства – компании «1С», выступившей с внушительной линейкой из дюжины игр, вызвала неподдельный интерес у «буржуев». Скажу вам по секрету, что близятся к завершению переговоры о приобретении некоторых экспонатов москвичей очень крупными зарубежными издателями (какие именно, узнаете после официальных анонсов).

Знакомьтесь, «Кровавая магия». Поклонников Diablo-подобных игр прошу любить и жаловать. Есть небольшое сходство, но оно чисто внешнее. Та же изометрия, то же сочетание action и exploration.

Но стоп! Забудьте о воинах, в мире The Bloody Magic есть место только для магов. Согласитесь, что четыре десятка базовых заклинаний – это совсем неплохо, но возможность применять как основной spell, так и альтернативный – это еще лучше. Венец искусства настоящего мага – действенные комбо-заклинания. За исследованием оптимальных сочетаний для получения наилучшего эффекта, думается, вы, уважаемые адепты магии, проведете немало



приятных часов, когда игра выйдет в свет. А с внешним видом героя по мере освоения новых навыков и движения вверх по ступенькам экспы будут твориться странные вещи, а точнее, настоящие метаморфозы.

Ну что, заинтригованы? Я – да!

SACRED

Разработчик–издатель Ascaron

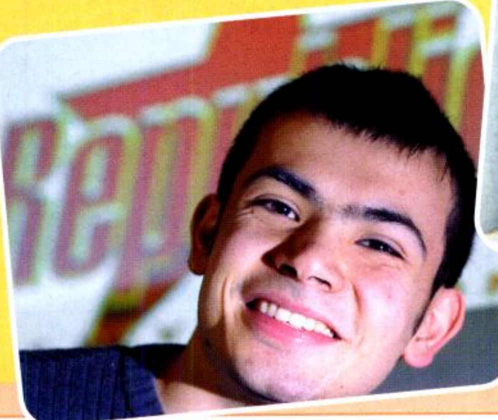
Продюсер Алан Уайлд пригласил меня к компьютеру и запустил ту самую «священную» ролевую игру, которую ждет не дождется Олег Данилов. Сидели мы долго, не менее получаса. Восстановив в памяти все виденное и подкрепив воспоминания прослушиванием магнитофонной записи, я составил небольшой дайджест неординарных особенностей игры Sacred:

- как полагает Алан, «фантастически сильный сюжет»;
- лошади (с разной «специализацией»), у которых подобно обычным персонажам растет уровень. Более того, всадник не обязан спешиваться для того, чтобы ввязаться в боевые действия. В сражениях он прекрасно чувствует себя и в седле;
- из шести классов персонажей наш выбор – Вампирица. При свете дня она воспринимается как прелестная дама, а во тьме ночи преображается в настоящее чудовище, да и способности ее при этом изменяются;



- изначально не способные к магии персонажи все-таки могут ее применять, используя руны с «гнездами» для заклинаний;
- локации населены разнообразной живностью – коровы, куры и прочий домашний скот в деревнях, волки, медведи;
- «у каждой саги свое начало» и не только начало. Для всех классов персонажей предусмотрены собственные сюжетные линии и индивидуальные квесты.

По-моему, даже этого небольшого списочка уже достаточно для того, чтобы желание как можно скорее самому поиграть в полную версию (или хотя бы в демку) Sacred еще более усилилось.



«Революция», о необходимости которой говорил Демис Хассабис, уже близка



Ребята из Microids просто обалдели от пачки наших дипломов за Syberia



Игорь Белаго (SoftLab-Nsk): «Дальнобойщики-3» помчатся по американским хайвеям

ARMED AND DANGEROUS

Разработчик Rebel Moon

Издатель Lucas Arts

Представьте себе разношерстную компанию из четырех «раздолбаев». Главный в ней – некто Роман, криминальный «пахан», сверху донизу увешанный огнестрельным оружием. Под стать лидеру и его соратники – шотландский крот-под-



рывник Джонси, любитель хорошего чая – робот-истребитель Q1-11 и по-своему мудрый юродивый Рексус. Этим ребятам придется коллективно применять все свои недюжинные умения, чтобы похитить ценнейший артефакт – некую «Книгу закона».

Парни из Rebel Moon показали мне несколько кусочков игры, отлично иллюстрирующих разнообразие геймплея. В процессе защиты базы нам пришлось с турели отстреливать сотни захватчиков, пытающихся проникнуть на ее территорию, штурмуя стены и взбираясь на них по лестницам. Если определенное количество врагов достигнет своей цели – каупт, миссия провалена. Кстати, враги как по дизайну моделей, так и по особенностям поведения не менее забавны, чем главные герои.

Между прочим, у них (главгероев Armed & Dangerous) в арсенале имеется уникальное оружие Topsy Turvy. Подобное не встречалось еще нигде и никогда. Эффект от его применения умопомрачительный. Представьте себе, что вы втыкаете в землю огромный штопор, потом вытаскиваете его и... картинка переворачивается, враги несколько секунд висят «на потолке», затем начинают медленно опадать, как осенние листья. Тут-то их и можно, как говорится, взять голыми руками.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

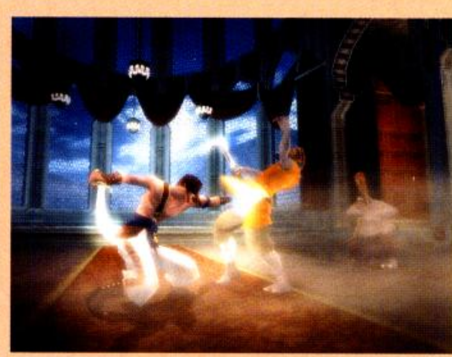
Разработчик Ubi Soft Montreal

Издатель Ubi Soft

Знакомство с принцем Али было для многих первым шагом в волшебный мир компьютерных игр. Суперхит, подобный «Принцу», не мог не породить сиквелов. Однако с каждым разом они становились все слабее, а самый последний по времени Prince of Persia 3D и вообще попал под беспощадный огонь критики (в том числе и нашей).

Поэтому-то новая попытка реанимировать любимого героя привлекла к себе всеобщее внимание, а когда народ разобрался что к чему, посыпались сплошные комплименты в адрес монреальской студии Ubi Soft.

Пока ремейк древней игровой классики выглядит совершенно шикарно. Кстати, канадцы приме-



няют кое-какие технологические приемы, наработанные во время ваяния суперхитовой Splinter Cell.

Не скажу, что парень – настоящий супермен, но акробатические элементы он выполняет с поразительной легкостью, очень грамотно владеет мечом, демонстрирует эффектные приемы восточных единоборств не хуже Джекки Чана и бегает по стенам почти как Нео.

Ох, не зря подзаголовок игры гласит «Пески времени», ибо Принц до определенной степени властен манипулировать этой субстанцией. К примеру, обладая некоторым запасом «магического» песка, Принц может повернуть время вспять и более качественно подготовиться к схватке с врагом, неожиданно появившимся из укрытия. «Матричное» сло-мо также присутствует в изобилии, а еще иногда Принцу удается включить дар предвидения...



ADVENT RISING

Разработчик GlyphX

Издатель Majesco

Имя человека, написавшего сценарий этой игры, – Орсон Скотт Кард, знаменитейший писатель-фантаст, автор нашумевшего книжного сериала, начавшегося бесподобной «Игрой Эндера». Кстати, много лет назад он сотрудничал с Lucas Arts, и совершенно потрясающие «дуэльные диалоги» в первом «Обезьяньем острове», как оказалось, целиком и полностью на его совести.

Будем надеяться, что в результате сплава творческой фантазии неординарного писателя и амбиций молодых разработчиков получится интересная и визуально привлекательная игра. Все предпосылки для этого имеются – движок Unreal Warfare, крепкий сюжет, построенный вокруг легенды о могучей древней расе, которая в один прекрасный день явится и объединит Вселенную, и приключений Гидеона Уайета, в котором просыпаются сверхъестественные способности.

Официальная позиция разработчиков при определении жанра игры формулируется очень пространно: интергалактическая action/adventure истинно эпических масштабов от третьего лица. Честно говоря, я боюсь таких громких слов, частенько они оказываются пустыми звуками, но в данном случае мне кажется, что надежды могут и оправдаться.

В продемонстрированных на E3 фрагментах очень неплохо смотрелись весьма качественные CG-заставки, неплохо удаются разработчикам и «светотеневые игры».

В общем, говорить о том, что впереди потенциальный хит, еще рановато, однако издатели в успехе уверены, ибо Advent Rising анонсирована как первая часть игровой sci-fi-трилогии.

Вот, оказывается, зачем Олег Мэддокс ездит на E3

У NVidia не только видеочипы крутые, но и концепт-байки





А это кто? Неужели товарищ Сталин?

SONY PLAYSTATION 2

«Великой и ужасной» Sony Computer Entertainment бури и штормы, бушующие в игровой индустрии, нипочем. Все крупные, средние и даже мелкие издатели имеют в своих портфелях десятки, если не сотни, проектов для PS2, а значит, с каждой проданной копии игр сторонних компаний в копилку Sony будет падать очередная «зеленая» копеечка.

Многоэтажный (даже со смотровыми площадками на втором этаже) стенд Sony в центре West Hall, по площади сопоставимый с половиной последней EnterEX, был «напичкан» игровыми станциями.

Из своих собственных издательских проектов главную ставку в этом году Sony Computer Entertainment делает на Grand Turismo 4 (конечно, не без онлайнового многопользовательского режима), сиквелы прекрасных платформеров Ratchet & Clank: Going Commando и Jak II, а также на боевик Rise of Honor, создающийся при непосредственном участии Джета Ли.

Из произведений игрового искусства, готовящихся в творческих лабораториях сторонних издателей и показанных на E3, в свой личный wishlist я вношу новую главу старой как мир игровой серии Castlevania: Lament of Innocence (кто играл в Castlevania еще на Megadrive, тот меня поймет), Снейка в джунглях, а значит, Metal Gear Solid: Snake



Castlevania: Lament of Innocence

Eater (обе игры представляют замечательную сборную команду звезд от Konami).

К «списку ожиданий» добавлю еще ужасающий психотриллер Fatal Frame 2 (Tecmo), разборки лос-анджелесского детектива с китайскими триадами и русской мафией в True Crime: Streets of L.A. (Activision) и как финал – Final Fantasy X-2 (Square Enix).

MICROSOFT XBOX

Даже невооруженным глазом было заметно, что проектов для «Х-ящика» стало на порядок больше, чем в прошлые годы, а их разнообразие, качество графики и вполне пристойный геймплей начинают радовать как журналистов, так и простой играющий народ больше и больше. И все же самой обсуждаемой и популярной на E3 оказалась игра, которой



Halo 2

такая участь уготована по умолчанию. Вы еще сомневаетесь в том, что это Halo 2, подобно Half-Life 2 удостоенная «театральной» премьеры, что опять же вылилось в колоссальные очереди страждущих.

Меня же от action тянуло к более «изысканным» жанрам, скажем RPG. Пока у Microsoft как-то не складывалось с появлением на Xbox традиционных для консолей jRPG. Первую ласточку, несущую jRPG на Xbox, зовут Sudeki, а имитировать дальневосточный стиль взялись британцы из Climax. Самым зрелищным моментом выставочной демонстрации был бой против одного из боссов – ракокрабообразного робота.

«Обрастает» геймплеем и уникальный проект Fable (ex-Project Ego) от Lionhead Studios. В этой игре протагонисту под вашим чутким руководством предстоит прожить целую жизнь, полную невероятных подвигов (или без таковых), добрых (или злых) дел, общения с окружающим миром и себе подобными.

И на сладкое – капля дегтя в бочку меда рьяных апологетов PC. Counter Strike совсем скоро перестанет быть вашей монополией. К тому же с помощью гарнитуры, поставляемой в комплекте Xbox Live, члены команд будут голосом координировать свои действия.

NINTENDO

Блиставшая в былые годы на E3 Nintendo в этот раз выступила, прямо скажем, не так мощно, как ее конкуренты из Sony и Microsoft. На первый взгляд, вроде бы все в полном порядке: великолепный дизайн огромного стенда (особенно на душу легла подсветка купола, под которым он был скрыт), множество игр для «кубика» и «геймбоя». Ведь очень многие потенциальные консольные хиты заявлены сразу на все форматы, в том числе GC и GBA. Однако у меня сложилось впечатление, которое можно выразить словами старой песни: «что-то главное пропало».

Из всех проектов для GameCube, с которыми я познакомился на E3, личным фаворитом (во многом потому, что я издавна люблю «Звездные войны») стал Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike от Factor 5/Lucas Arts. В этой игре наконец-то счастливые обладатели «кубика» впервые смогут полетать по лесу на байках (по-



Mario Kart: Double Dash

мните эпизод VI) и в конце концов разобраться с делами на ледяной планете Хот, не говоря уже о всенепременных космических баталиях с участием TIE-fighters, X-wings и прочих классических боевых летательных аппаратов.

Как всегда ярко, симпатично и весело смотрелись очередные «игрушечные» гонки Mario Kart: Double Dash. Никто не мог пройти мимо первого появления знаменитого Снейка на «кубике». Игру Metal Gear Solid: The Twin Snakes канадская команда Silicon Knights делает под чутким руководством «отца» MGS Хидео Коджима (Konami) и «отца» Марио Шигейру Миямото (Nintendo). ■

В этом мире реальна только «Матрица»





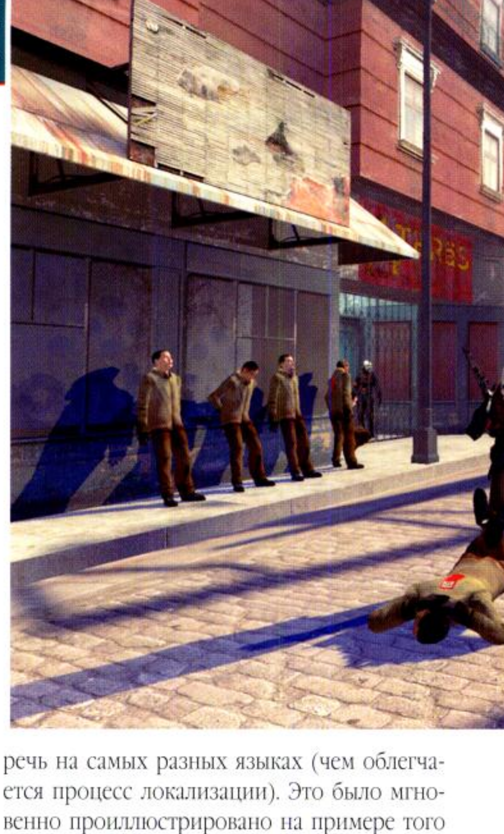
Nokia N-Gage. Впервые на E3

Обложки «ДПК» очень гармонируют с рубашкой Левелорда



E3 Game of the Show – Half-Life 2

Александр Птица



Каким бы мощным ни было наступление консолей, но факт остается фактом. Второй год подряд практически единогласно лучшей игрой выставки признается продукт, ориентированный прежде всего на персональные компьютеры. В 2002 году возмутителем выставочного спокойствия был DOOM III. На сей раз львиная доля восторгов и лауреатских регалий досталась Half-Life 2.

25 МИНУТ С ОТКРЫТЫМ РТОМ

Опуская почти детективные подробности моего проникновения на презентацию Half-Life 2, минуя огромнейшую трехчасовую очередь (спасибо боссу Valve Гэйбу Ньюэллу) и заодно освободив место для скриншотов из игры, сразу же перейду к сути.

Возможно, кое-кто из наших читателей сумел загрузить из Сети 600-мегабайтовый ролик, очень качественно снятый сотрудниками Gamespy и иллюстрирующий практически всю демонстрацию. С теми же, кому это не удалось, я поделюсь некоторыми своими впечатлениями непосредственно из «зрительного зала».

Фактически презентацию начал прекрасно известный всем по первой части «Человек с чемоданчиком» (он же G-Man). Прямо на экране персонаж из «старого» превратился в великолепно детализированного «нового», сказал несколько приветственных слов, а ведущий заметил, что разработчики очень хотели сделать людей как можно более реалистичными, поэтому столь пристальное внимание они уделили их лицам, мимике, эмоциональному состоянию. При этом моделируется функционирование целых сорока мышц!

Кстати, технология создания «говорящих голов» в Half-Life 2 такова, что без особого труда позволяет вложить в уста персонажей речь на самых разных языках (чем облегчается процесс локализации). Это было мгновенно проиллюстрировано на примере того же G-Man, который обратился к присутствующим даже на японском.

Поелику реакции персонажей на происходящее вокруг столь эмоциональны и экспрессивны – значит, и мир, в котором они живут, должен быть по-настоящему живым и динамичным. Таким образом был переброшен мостик к рассказу о физике и графике. Следующий фрагмент презентации – технологическое демо, где нас пытались (не без успеха) убедить в том, что объекты из разных материалов обладают различными физическими свойствами: так, бочка, упав в воду (замечу, что вода смотрится просто изумительно), тонет, а легенький матрас и древесные планки – плавают по ее поверхности. В результате точного выстрела в арбуз большая ягода разлетается на «правильные» кусочки, а поднятые в воздух лучом гравитационного ружья rag dolls смешно болтают всеми своими конечностями, а после мощного броска увлекают







за собой под воду столик со всеми находившимися на нем предметами. На графических нюансах останавливаться не буду, потому как на все эти отражения, преломления, искажения и прочие оптические эффекты нужно смотреть своими собственными глазами.

Эффекты эффектами, но главное – все-таки геймплей. Представляете, какое оживление наблюдалось среди зрителей, когда в первом же фрагменте демонстрации игрового процесса наш герой оказался на деревянном пирсе, а на нем, рядом с бездыханным трупиком какого-то дохлого монстра, лежало нечто святое – crowbar. Тут же нашлось ему применение. Несколько приблудившихся зомби были ликвидированы точными ударами этим смертоносным оружием.

Затем нам представили некоторых персонажей, которые бок о бок с Гордоном будут противостоять новой угрозе, – красавицу Alyx, одного из ученых, оставшихся в живых после кошмарных событий в Black Mesa, наконец, обаятельного охранника Barney, удостоившегося в свое время персональной игровой главы под названием Blue Shift.

Кстати, Барни и еще несколько смельчаков, поддерживавших Гордона в одном из очень напряженных игровых эпизодов, показанных на E3, продемонстрировали искусство тактически грамотного ведения боя в уличных условиях, правильно выбирая места для укрытий и моменты для атак.

Союзниками Фримена в Half-Life 2 могут быть не только люди, но и, например, Муравьиные Львы. Стоит нашему протагонисту использовать специфическое устройство, вырабатывающее ферромоны, как эти твари начинают считать его своим военачальником и с потрясающим рвением выполнять приказы.

Для передвижения «по долинам и по взгорьям» открытых пространств предназначен автомобильчик типа «багги», управляя которым и одновременно стреляя из установленной на нем турели, Гордон пытался ликвидировать летающее чудище.

Наконец, последний фрагмент перенес нас на одну из центральных улиц восточноевропейского города с «военным» названием City 17. Поначалу все вроде тихо и спокойно, но затем появляются бегущие в ужасе «союзники», а за ними... страшилище, названное Strider, смахивающее на паука-переростка высотой с трехэтажный дом. Тварь достаточно умна, поскольку напролом не лезет, а для того чтобы пройти под аркой, умудряется пригнуться. Бороться с ней крайне сложно...



НАГРАДЫ HALF-LIFE 2

Game Critics Awards (www.e3awards.com)
- Best of Show
- Best PC Game
- Best Action Game
- Special Commendation for Graphics

Game Spy (www.gamespy.com)
- Best of Show
- PC Game of Show
- Action Game of Show

Game Revolution (www.game-revolution.com)
- Best of E3 2003 Overall
- Best of E3 2003 Action

GameSpot (www.gamespot.com)
- PC Game of Show
- Game of Show

IGN (www.ign.com)
- Best of Show
- Best Graphics
- Technological Excellence

HALF-LIFE 2. ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА

Разработчик Valve Software
Издатель Vivendi Universal Games
Web-сайт www.half-life2.com
Графический движок
Source (собственного изготовления)
Физика – модифицированная версия Havok
Количество глав в одиночной игре 12
Главный герой Гордон Фримен
Основное место действия
City 17 (Восточная Европа)
Многопользовательский режим Да
Возможность последующего создания модов – Да
Некоторые виды оружия crowbars, assault rifles, shotguns, pistols, экпериментальные и «инопланетные» средства уничтожения
Некоторые известные на сегодня монстры
Ant Lions, Striders, Prowlers, Hydras, Headcrabs, Headcrab-controlled zombies, Barnacles (бестиарий еще пополнится)
Союзники Barney, Alyx, Eli, G-Man, Vortigons, в некоторых случаях Ant Lions
Среднее количество полигонов на модель 5000
Минимальные системные требования
ПК среднего класса с DX6-совместимыми видеокартами на базе NVidia TNT
Рекомендуемые системные требования
Hi-End ПК с DX9-совместимыми видеокартами на базе NVidia GeForce FX и ATI Radeon 9800.
Дата релиза 30 сентября 2003 г.

«За бортом» рассказа остались и забавная сценка с реакцией ученого на опрокинутый Фрименом монитор, и попытки монстров пробиться через забаррикадированную дверь, и кое-что еще. Но 25 минут полного счастья на две журнальные полосы никак не укладываются.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Если внимательно и скрупулезно еще и еще раз просматривать презентационный ролик Half-Life 2 с E3 2003, то становятся видны многие вещи, которые в Лос-Анджелесе на фоне общего восторга и действительно очень умело проведенной демонстрации были незаметны (или тогда их просто не хотелось замечать).

Можно предъявить претензии и к порой не очень выразительной анимации, и к излишней «заскриптованности», и к некоторым другим аспектам. От многих «мелочей», портящих картину, разработчикам вполне по силам избавиться за время, оставшееся до релиза.

А скрипты? По моему мнению, если игровой процесс интересен, если он затягивает, что называется, «с головой», то на них просто-напросто не будешь обращать внимания. А в том, что они привнесут в геймплей еще больше разнообразия, я нисколько не сомневаюсь.

Придет осень, и Half-Life 2 откроет парад нового поколения шутеров. Кто станет законодателем мод? Кто победит в условиях столь жесткой конкуренции? Half-Life 2? А может, DOOM III или S.T.A.L.K.E.R? ■

Коммуна

Андрей Грабельников





Севастополь оказался на удивление твердым орешком, о который пришлось сточить не один зуб. Атаки доблестной краснознаменной армии КНР раз за разом разбивались о редуты мексиканского народного сопротивления. Бараки обеих сторон перманентно выплевывали кучку кровожадных бойцов, конюшни безостановочно плодили военную технику. Положение спасли дружественные испанцы, выслав на подмогу нескольких элитных мушкетеров. Continue to Strategic Map?

Тем временем процессор транжирит часть драгоценных мегагерц на подсчет результатов товарищеских встреч Нубия – Германия и Римская империя – Япония, состоявшихся в Гренландии и Индии соответственно. Ну в каких, скажите, еще играх возможна подобная интернациональная кутерьма? Цивилизация? Очень горячо, но больше похоже на ее производные – Age of Empires и иже с ней.

Коммунальные разборки человечества на качественно новый виток выводит Брайан Рейнольдс, до недавнего времени ближайший сподвижник и заместитель самого Сида Мейера, а ныне глава вполне самостоятельной артели Big Huge Games. Ничего удивительного в том, что, трудясь в течение многих лет над однояйцевыми вариациями одной и той же Civilization, Рейнольдс, метнув золоченый колпак подмастерья под ноги, не бросился разрабатывать ультимативный квест. Офис Big Huge Games нашпигован камерами, по коридорам разгуливают менеджеры в нацистской форме, а к рабочим местам подведено электричество, дабы шпынять разработчиков зарядами за любую неуставную мыслишку. Microsoft, нынешний издатель игры, знает, какими тиражами разошлись Age of Empires/ Wonders. Microsoft смотрит на тебя, товарищ.

Вопреки или даже благодаря Rise of Nations – это действительно новый виток. Игра получилась путем смешивания самых качественных ингредиентов, осевших в кладовой стратегического жанра. Львиная доля, разумеется, Civilization и/или Age of Empires, солидная часть Total War/Europa Universals и RISK, а порой даже Rise... напоминает почему-то Generals.

Тут, вероятно, не последнюю роль играет графика. В эру палок-копалок картинка кажется бесстыдно утянутой прямиком из последнего релиза Microsoft/Ensemble, зато когда в двери стучится двадцатый век и колесницы сменяются зеленушными танками, инфантерия обряжается в камуфляж, а посреди села белеют Missile Silo, начинаешь ждать, что из-за ближайшего холма вот-вот с гиканьем вылетят джигиты из Global Liberation Army. Такие вот рождественские метаморфозы. Коренное отличие – сделанные из пикселов, но превосходящие по детализации трехмерные аналоги, здания, даже при максимальном приближении не теряющие своей рукотворной прелести. Между тем полигональные пейзане, грациозно извлекающие из земли корнеплоды и изящно рубящие лес, радуют анимацией ничуть не меньше, чем их родственники в передовых аналогах. Ну и конечно, «тоже красивый прибой»™. Причем все это роскошество приемлемо работает даже на самых скромных конфигурациях, следуя канонам всенародного жанра.

Управление угодьями приводит игроков в восторг. С одной стороны, безумное количество апгрейдов и улучшений, удобнейшим образом скомпонованных в одном окошке, влекущих за собой переход в следующую эпоху, с другой – похвальная самостоятельность и автономность колхозов. Батраков не нужно последовательно макать мордой в ресурс. Местные крестьяне, немного помаявшись, начинают сами искать себе занятие. А не найдя такового, будут жалобно сигнализировать соответствующей иконкой на интерфейсной панели. Хозяин, поскорее найди мне работу! Экие трудолюбивые муравьи. Более того, одним щелчком можно сразу определить пункт назначения вылупившихся трудоголиков. Причем речь идет не о rally point, а именно о соответствующей кнопке.





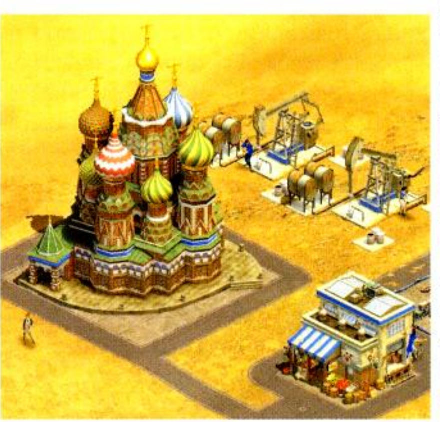




Строительство упрощено в игре до минимума. Застраиваем окрестности Town Hall тремя ресурсодобывающими хибарами, несколькими административными зданиями и пожинаем плоды трудоголической деятельности пеонов, попутно мигрируя из одной эпохи в другую. Золото при этом добывается весьма занятным образом. Достаточно, обладая парой-тройкой городов, построить несколько караванов, которые самостоятельно начнут курсировать, груженные товарами, между населенными пунктами и, вуаля, драгметалл рекой потечет в ваш карман. А вы говорите, забой. А вы говорите, шахты.

Сполна восхитившись образцовой организацией куроводства, требующей минимального внимания со стороны вашей персоны, релаксирующее око игрока начинает пытливо егозить по карте, вычисляя дислокацию неприятеля. На батальном поприще игра не преподносит особых откровений, продолжая, однако ж, умилять. Обеспечив себя бесконечным приростом сырья, а местные источники воистину неисчерпаемы, смело жмем на отдыхающую восьмерку в меню военкоматов и, набравшись терпения, ждем, пока не накопится достаточное количество рекрутов. Как совместить всеядную рамку с вооруженной толпой, пояснять, я думаю, не нужно. Интересно, что и тут разработчики расстарались и прикрутили к военной составляющей все мыслимое количество наворотов. Солдатня воспринимает широчайший спектр линий поведения, включая такую экзотику, как «преследовать до самого конца» и «жечь здания». Жадные до огня батальоны автоматически выстраиваются в формацию по собственному разумению, хотя и этим при желании можно руководить лично. Разрешается даже редактировать плотность построения – зажатой правой кнопкой вы вертите отряд, а нажимая на левую или вращая мышеколесо, регулируете форму от линии до колонны. Плюс выгода от использования рельефа и обсчет зоны видимости. Так, в ваших тылах неожиданно появляются вражеские части, накрывая честолюбивые наполеоновские планы медным тазиком. Заключение из этого всего напрашивается такое: Рейнольдс изначально метил куда-то выше, но издатель, стукнув ботинком по столу, попросил отложить все на светлое послезавтра, когда целевой аудиторией станут выпускники математических вузов.

Подтверждения не заставляют себя ждать. В игре есть и стратегическая карта, до странности напоминающая первую страницу атласа. Тут все, как в Total War, только гораздо проще. Чтобы сцапать очередной лоскут земшара, нужно либо выкупить его у конкурентов, либо отобрать силой, ткнув оловянным солдатиком в лакомый кусочек тверди. Желательно при этом выбрать такую территорию, чтобы по соседству с ней находились ваши провинции или угодья союзников. Тогда в течение всего риалтаймового экзерсиса, о котором так много выше, из-за окоема будут регулярно вываливаться подкрепления. Присовокупив очередную область к телу империи, вы одновременно отвоевываете и вражескую бонус-карту. Вот вам и воздушный поцелуй от RISK. Карты используются перед очередным выпадением в клон Age of Empires, стимулируя игрока разного сорта допингами. Например, ускорение добычи металла на пять процентов или уменьшение цены на производство военного юнитья. Встречаются и вовсе занятные экземпляры, вроде объявления противнику эмбарго или саботажа, отбрасывающего вражескую область на два технологических уровня назад. Бонусы можно и покупать за определенную сумму. Финансы капают лишь в том случае, если вы в течение хода мирно починяете примус, не зарясь на соседние угодья. Причем с каждым ходом начисляется все большая сумма. Деньги позволяют решить некоторые проблемы бескровным путем. Отсрочить вторжение, выкупить участок, заключить альянс.



Сделанные из пикселов, с превосходной детализацией трехмерные здания даже при максимальном приближении не теряют своей рукотворной прелести

Пред нами плод упорных трудов высочайшего качества, со всем тщанием отполированный, протертый бархатной тряпочкой и выставленный со всей помпой, благодаря Microsoft, на обозрение досточтимой публике. Здесь есть все и даже немного больше, чем нужно. Как в швейцарских ножах Victorinox. Результат – игра вторую неделю дышит в спину непотопляемым Sims, грозя в скором времени скинуть и их. Недоброжелатели, приглушенно рыча, кусают локти и втыкают иголки в восковую куклу Брайана Рейнольдса. ■

RISE OF NATIONS

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Big Huge Games

Издатель Microsoft

Web-сайт www.microsoft.com/games/riseofnations/



ЗА Хорошо просматривающиеся черты Civilization; система городов; продуманные апгрейды; специальные юниты; стратегический режим и многое другое

ПРОТИВ Мультиплеер в стиле Age of Empires

ВЕРДИКТ Игра для всех

Вынужденная перезагрузка

Андрей Грабельников

Последний глоток настоящего, несинтезированного машинами воздуха. Штекер коммутатора бесцеремонно вламывается в затылочное гнездо, посылая тестовые импульсы в мозг. Уже внутри! Что? Что значит не совсем? Где ближайшая точка выхода?



По честнейшему гамбургскому счету «Матрица: Перезагрузка» имеет вполне адекватную «играизацию». В конечном итоге, виноваты мы сами. Мы проголосовали купюрой за «Матрицу», и она вернулась отдавать долги именно тем способом, о котором все мечтали два-три года назад. Ну, признайтесь, вы ведь ждали очередных сногсшибательных ракурсов, чтобы знакомые герои не сходили со стен вовсе и почаще «зависали» в воздухе, чтобы сумма, потраченная на эффекты, превосходила годовой оборот всего африканского континента. Идеология пусть сублимирует в нескончаемый ряд зеленых дверей, и этого хватит, а то от вороха символов первой части до сих пор болит голова (и вообще, за этим добром пожалуйте на *www.intothematrix.com* – вот куда бежал белый кролик). И братья Вачовски, вняв народному гласу (альтернативы в принципе не существовало), сделали именно то, чего мы от них ждали. Все это время сквозь замочную скважину за пасами режиссеров подглядывал некто Дэйв Перри, глава Shiny – артели, регулярно разрешающейся по меньшей мере одиозными проектами.

И вот, пожалуйста, в день премьеры «Перезагрузки» в чарты всех мыслимых платформ ветром врывается новое имя – Enter the Matrix, игра, подобострастно копирующая кинематографическую товарку. Денег, по меркам игроиндустрии, потрачена уймища, бьющая все рекорды, – для того только чтобы издатель свел дебет с кредитом, игра должна разойтись по миру шестимиллионным тиражом. На DVD с игрой вольготно разместилось эксклюзивное, высочайшего класса видео с участием «тех самых» звезд, эти же актеры озвучивали скриптовые вставки на движке. Хорошо поставленные голоса – большая редкость в наших пенатах. Тут же и внушительная музыкальная подборка в исполнении мастеров электронной музыки. Думается, вы бы не сильно удивились, обнаружив в коробке с игрой кожаный плащ или черные очки Oakley.





К сожалению, в полной мере упиваться матричными прелестями не дают. Основные харизматики появляются лишь в некоторых межмиссионных вставках. На главных ролях – безвестные капитан Niobe и Ghost. Вы наверняка уже видели, какими возможностями наделен Нео в «Перезагрузке», однако авторы (разработчики и режиссеры) посчитали, что играть мессией было бы довольно скучным занятием. Что за глупости? Кто бы отказался так управляться с палкой и выделывать фигуры высшего пилотажа? Не хватило фантазии? Нет, скорее всего приберегли на десерт. Игрокам остается разве что плестись по альтернативному ответвлению сценария. Пока Избранный со товарищи эпатирует изобретательными акробатическими номерами посетителей кинотеатров, мы ведем подрывную революционную деятельность в самых неподходящих для этого местах.

Я, конечно, прекрасно понимаю тружеников из Shiny. Такого шанса безнаказанно транжирить издательские деньги может больше и не представиться. Видите ли, завзятым нигилистам, которые много лет подряд сознательно отыгрывались на всем человечестве и игровой индустрии в частности, распространяя игры про кольчатых червей, метафизических коров (Earthworm Jim) и жестокосердного амура (Messiah), стравливая созданий, сбежавших из худших кошмаров ведущего программы «В мире животных» (Sacrifice), в конце концов, авторам лучшей в мире игры – MDK – тоже нужно отдыхать. А тут с неба валится священная корова, одно имя которой гипнотизирует добрую половину человечества.

Только забывшийся безмятежным сном дизайнерский мозг мог родить подобные чудовищные уровни. Хотя в плане соблюдения стилистики придраться практически не к чему. Вам запомнился хотя бы один из этих намеренно унитарных, абстрактных бэкграундов? Хорошо продуманная визуальная символика





само собой перекочевала и в игру. Только в отличие от большого кино в игре за теми же бесконечно идентичными офисными интерьерами, уличными закутками, залами французского замка не удается разглядеть ничего, кроме откровенной халтуры. Вы шлепаете по канализационным трубам, изредка натыкаясь на двери, лестницы и кирпичные перегородки, и изо всех сил стараетесь поверить, что это все матрица, а по-другому и быть не могло. Но когда вы после затяжной пробежки по нечистотам длиной в шесть игровых уровней стартуете седьмой раз в чреве все той же канализационной системы, то окончательно уверяетесь, что никакая это не матрица, а натуральная дыра, куда вас загнали тунеядцы из Shiny.

Смотреть на состоящий в сумме из нескольких сотен плоскостей мирок без содрогания невозможно. Вот Niobe бежит, по колено проваливаясь в пол, подгоняемая шлепками фанерных пол плаща, прочь от лихой свистопляски, которую затеяли осмелевшие полигоны. Садится в машину – и тут камера дает крупный план на колеса. Квадратные! Брависсимо! Реквием подхватывает цветовая палитра. Здесь тоже старательно экономили – кажется, в среднем на раскраску уровня тратили не более 16 цветов. Shiny бомбит Internet патчами чуть ли не каждый день – в итоге колеса стали шестиугольными, дикие полигональные пляски немного утихли? Впрочем, кардинально улучшить графику все-таки можно, если разыскать заветный переключатель, активирующий фирменную технологию оптимизации детализации моделей от Shiny... хотя это все равно вчерашний день.

А еще помните разухабистые Internet-откровения Дэйва Перри, посвященные тому, сколько литров пота и крови потрачено на анимацию персонажей? А теперь взглянем на этот самый motion capture. Скажите, ну где они взяли человека, который так бы бегал и взбирался по лестницам? Или это был не человек? Притом очевидно, что многие натуралистичные анимации авторы даже не потрудились склеить, поэтому персонажи иной раз пугают неестественными подергиваниями. Разрабатываемая под якобы пристальным надзором Вачовски в течение нескольких лет многомиллионнодолларовая Enter the Matrix умудряется выглядеть в третий раз оставленным на второй год двоечником.

Провалившись по большинству пунктов, игра преображается во время многочисленных спаррингов. Весь творческий потенциал разработчиков сфокусировался в этом направлении. Вероятно, не обошлось без присутствия мифологических братьев. Такого драйвового кунг-фу адепты персональных компьютеров еще не встречали. Тут неожиданно вменяемой становится оголтелая камера, а пресловутый motion capture наконец-то предстает во всей красе. Появляется, казалось бы, утерянный пафос, та непробиваемая уверенность в своем превосходстве, с которой вы после недолгой тренировки будете выходить с голыми руками против толп вооруженных автоматами спецназовцев. Остается сделать только приглашающий жест рукой, навсегда забыв о выкрутасах саблезубой мисс Рэйн и престарелого мистера Джонса. Подходите, солдатики, ближе.

Мордобитие контролируется минимальным набором клавиш – удар ногой, удар рукой, блок и стрелки. Посредством совершенно бесхитростных комбинаций игрок умудряется провернуть головокружительные серии ударов. Причем игра реагирует на нажатия ситуативно. Вместо того чтобы скрутить прислонившегося к столбу полисмена по уже налаженной методике, Ghost, неожиданно оттолкнувшись от вертикальной плоскости, взмывает над злосчастным жандармом и с размаху угощает его носком ботинка по лицу, отчего тот, совершив несколько красивейших кульбитов в воздухе, с размаху бьется о противоположную стену, сшибая несколько гранитных плит. Или вот, оказавшись одновременно между двумя оппонентами, можно обработать одновременно обоих.

Разумеется, в игре присутствует и оружие, однако настолько шикарно обращаться с ним, как Нео или Тринити, персонажи Enter the Matrix так и не научились. Все-таки – скамейка запасных.

Если блокбастер еще старается заинтересовать чем-нибудь, кроме спецэффектов, то игра жива, увы, меньше чем наполовину. Драки – да, безусловно, хороши, но рано или поздно приедаются и они, тем более время от времени авторы разбавляют их кошмарными гонками по сплошному желобу в металлическом тазу среди пляшущих автомобилей. Хочется позвонить оператору, попроситься наружу и перезагрузить компьютер. ■

ENTER THE MATRIX

Жанр 3D–action
Разработчик
Shiny Entertainment
Издатель Atari
Web-сайт
www.enterthematrixgame.com

Графика ★★★☆☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА



ЗА 60 минут эксклюзивного видео; отличный саундтрек; реализация рукопашных боев

ПРОТИВ Устаревшая графика; однообразный дизайн уровней

ВЕРДИКТ Рекомендовано только фанатам «Матрицы»

Майами-блюз

Алексей Пасак

Лето... Холодные коктейли, затертые джинсы, гавайские сорочки и теплый ветер в лицо. Еще загорелые девушки, душные машины, долгожданные отпуска, пурпурные рассветы и золотистый пляжный песок. Самое время устраивать большие криминальные разборки в небольшом курортном городке...

Не успели еще массы успокоиться по поводу договора о эксклюзивном выпуске всех последующих игр серии GTA сначала на PlayStation 2, не успели доделать народные левши-умельцы последний мод для любимца всех игровых журналистов – GTA3, как тут гром среди ясного неба. GTA: Vice City наконец-то портирован на PC.

Так как GTA: VC – всего вторая игра после перехода серии в полное 3D, то обратим наше внимание на нововведения по сравнению с третьей частью. А для неофитов серии GTA (такие еще существуют!?) сделаем ссылку на ревю действительно революционной GTA3 в «ДПК», № 7, 2002.

Скажем объективно и непредвзято – в самом деле, разработчики плюнули на старую добрую традицию обманывать наивных игроков и честно сдержали свои обещания. Вас не устраивала общая серая тарантиноподобная бытовуха Liberty City, которая даже не тянула на noir-стиль? Пожалуйста, действие новой игры любезно перенесено в яркий (во всех значениях) курортный городок, его прототипом явно стало прибежище многих кубинских нелегалов – Майами. Обрыд постылый антиглобализм начала XXI века? Теперь все происходит во время эпохи диско и танцпулов с зеркальными шарами под потолком – в 80-х. До ужаса хотелось большего выбора транспорта, без всяких модов? Теперь мы будем чаще кататься на средствах водного и воздушного передвижения. Плюс ко всему появилась возможность пересесть на двухколесных «железных коней» – в игре теперь достойный выбор мотоциклов. И скажем по правде, в таком солнечном городе, как Vice City, ездить стоит только на них – и быстрее, и легче, да и удовольствий просто море по сравнению с неповоротливой машиной. Хотелось еще большей свободы? Ну что же, сейчас вы способны заходить в помещения. А ведь желали, наконец-то, искупаться в прохладной водичке без риска для здоровья? Ну, может быть, купание нам обеспечат в следующей серии – чего нет, того нет.

И конечно, большинство критиков третьей части упирали на отсутствие персонификации образа главного героя. Вот теперь мы и дождались оглашения имени нашего Великого Автоугонщика – Томми Верцетти. И игра будет проходить через его личную историю. А начинается она просто. Томми после 15-летнего пребывания в местах не столь отдаленных вдыхает воздух свободы и, не долго думая, решает вернуться «в дело». Почему-то неудивительно, что он сразу же вляпывается в большие неприятности – планирующаяся наркосделка не удается, почти все партнеры гибнут, финансы, как и наркотики, исчезают, босс обещает разорвать нас на сотни плюшевых медвежат и только по старой дружбе верит нашему честному слову, что «деньги вернутся». Вот так, не мудрствуя лукаво, героя бросают в гущу событий, исход которых зависит только от ловкости наших рук и активности мозговой деятельности.

Нужно заметить, что игра не блещет особыми графическими изысками. Да, перерисованные текстуры по сравнению с PS2-версией; да, поддержка высоких разрешений; да, смена погоды и времени суток в реальном режиме. Но ощущение определенной схематичности аннулируется совсем не этим, а масштабностью исполнения и подходом к деталям. Попробуйте *просто* прогуляться по городу, наблюдая за случайными авариями, какими-то разборками полиции с местной шпаной и жизнью всяких злачных мест. Некоторые происходящие ситуации точно заставят вас поднять бровь. Постарайтесь заметить, насколько ответственно подошли разработчики к реализации motion-capture персонажей, фирменной «аркадной» физики и главной фишки сериала – абсолютно живому радио. Жизнь должна иметь ощутимые признаки, а не условные обозначения.

Что самое интересное, никто не сможет заставить нас упорно продвигаться по довольно изгибистой сюжетной линии или выполнять второстепенные квестовые задания, которых здесь просто уйма. Потому как в GTA: VC можно просто рассекать по городу на «Харлее», рассматривать ночные улицы, слушать Billie Jean М. Джексона и ловить себя на мысли: *«Когда же рассвет?..»*. ■



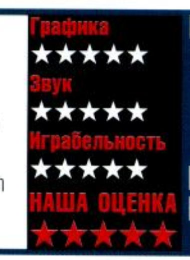


GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Жанр action/racing

Разработчик-издатель Rockstar North/Rockstar Games

Web-сайт www.grandtheftauto.com



Графика ★★★★★

Звук ★★★★★

Играбельность ★★★★★

НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Профессиональный подход к озвучиванию и подбору музыкального оформления; воссоздание жизни большого города; «реалистическая» аркадная физика

ПРОТИВ Опять отсутствует мультиплеер

ВЕРДИКТ GTA, каким он должен быть

Наследие Z

Янош Грищенко

Картина двухгодичной давности – Z: Steel Soldiers беспомощно барахтается в воде, машет ручонками и, скуля, взывает о помощи. Но этого никто не замечает, и она навсегда погружается в пучину игровой индустрии. Судя по всему, Bitmap Brothers не сделала нужных выводов за прошедшее время, и ее новое творение World War II Frontline Command тоже может пойти ко дну, так и не ухватившись за вожделенный спасательный круг.

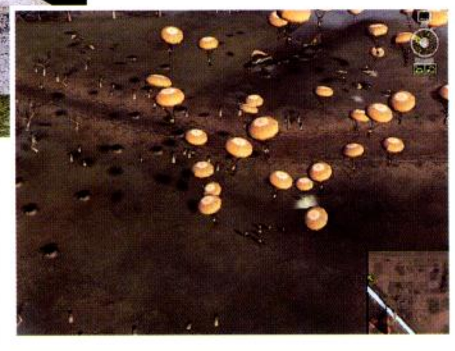
Более того, разработчики поленились сделать движку от Z, на котором и держится WWII, даже простенький фейслифтинг. Поэтому поля Второй мировой предстали нашему взору в образе больших пятнистых текстур, а вода никогда еще не выглядела столь унылой субстанцией. Мастерская папы Карло, не зная усталости, вырезает десятки угловатых невзрачных буратин и населяет ими театр боевых действий в Нормандии – и без того корявым как американским, так и немецким солдатам катастрофически не хватает полигонов. Удручающее зрелище... С техникой дела обстоят немного лучше – есть возможность различить, что это танк, это бронетранспортер, а не простая серая коробка.

С камерой в игре можно делать все что угодно: поворачивать на 360 градусов, приближать, удалять и т. д. Но максимальный zoom чреват нервными расстройствами – если с высоты недостатки еще не так бросаются в глаза, то с близкого расстояния они видны как на ладони. И, несмотря на всю убогость (именно так) движка, творение Bitmap Brothers умудряется ну очень медленно работать даже не на самых слабых компьютерах.

«Оригинальным» дизайнерским решением стал туман, который обволакивает все, что находится вне видимости ваших юнитов. Французские пейзажи похожи как близнецы-братья, и, по мнению разработчиков, в тамошних местах никогда не бывает солнца. А на протяжении нескольких миссий вас будет преследовать развалившийся при падении на две части «Ли-2» с повисшими на дереве парашютистами.

Звуковое оформление может спокойно отправляться на покой, потому как голос командующего явно не добавляет рвения идти в бой, а нормальное музыкальное сопровождение для игры, очевидно, является непозволительной роскошью. Зато порадовало то, что при удалении камеры грохот происходящего сражения отдаляется и наоборот. Да и к окружающим звукам, создающим атмосферу боя, нет претензий.

Если все же отбросить графические и звуковые огрехи, то WWII в тактическом плане окажется игрой очень высокого уровня. Здесь и трепетное отношение к руководству солдатами, и разные зоны видимости для разных родов войск, и возможность использования построек для ведения огня, и боекомплект, который имеет свойство заканчиваться.... Во время ведения боев в поселках захват зданий и отстрел немецких zoldatten из укрытия является жизненно необходимым действием. Бронетранспортеры в лучших традициях жанра могут перевозить пехоту и таскать за собой пушки. Кстати, у техники радиус обзора намного меньше, чем у пехоты. Заслуживает уважения и внимание разработчиков к деталям. Форсировать реку даже на мелководье могут только легковооруженные солдаты. И, что самое



интересное, оружие они будут держать над головой. Практически любое здание можно разрушить, танк с легкостью давит пехоту гусеницами, а разорвавшийся в толпе снаряд не оставит никаких шансов.

Но все положительные моменты в игре безжалостно нивелируются просто чудовищным AI. Как ваших солдат, так и солдат противника. В заявлениях Bitmap Brothers неоднократно мелькало слово «мораль», которая должна влиять на поведение юнитов во время боя. Нас не обманули – она есть. Вот только выглядит ее реализация, опять-таки, очень убого.

Вы зададите резонный вопрос, почему я не вспомнил о сюжете. Я вам отвечу: его нет. То есть совершенно. Зато есть военная кинохроника и уже навязшая в зубах высадка на Omaha beach. Чтобы не было скучно. ■





WORLD WAR II FRONTLINE COMMAND

Жанр тактическая стратегия реального времени
Разработчик Bitmap Brothers
Издатель KOCH Media
Web-сайт www.frontlinecommand.com

Графика	★★★☆☆
Звук	★★★☆☆
Играбельность	★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА	★★★☆☆

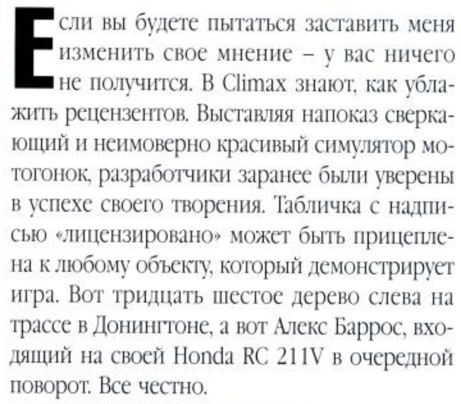
ЗА	Хорошая тактическая часть; качественно реализованный звук во время боя
ПРОТИВ	Слабая графика; отвратительный AI
ВЕРДИКТ	Игра, которая не является даже бледным подобием «Блицкрига»

Симулятор голубых кровей

Янош Грищенко



MotoGP 2 – это то, о чем вы боялись мечтать, просить и думать. Это сгусток энергии и адреналина, преследующий вас повсюду и без устали тараторящий: «Ну же, поиграй в меня!». Вы не можете отказаться, вы бессильны – подобные проекты выходят раз в пятилетку, затмевая собой все остальные игросветила спортивных симуляторов.



Если вы будете пытаться заставить меня изменить свое мнение – у вас ничего не получится. В Climax знают, как ублажить рецензентов. Выставляя напоказ сверкающий и неимоверно красивый симулятор мотогонок, разработчики заранее были уверены в успехе своего творения. Табличка с надписью «лицензировано» может быть прицеплена к любому объекту, который демонстрирует игра. Вот тридцать шестое дерево слева на трассе в Донингтоне, а вот Алекс Баррос, входящий на своей Honda RC 211V в очередной поворот. Все честно.

Картина гонок, неподвластная кисти художника, сводит с ума. Лучший из виденных нами motion blur, при взгляде на который возникает непреодолимое желание прыгать от радости на одной ноге. Будем откровенны – в графическом плане MotoGP 2 едва ли не совершенна. То, что не вытянули на своих плечах программисты, было тщательно завуалировано дизайнерами. Подмигивающие нам начищенными до блеска боками мотоциклы со скоростью 250 км/ч проносятся мимо, не давая шанса рассмотреть всю их невероятную красоту. Детали, детали и еще раз детали. Разработчики не скупились на них. Начиная со спидометра и заканчивая жестами гонщиков, повсюду видно самое что ни на есть трепетное и нежное отношение именно к деталям. Они преследуют вас во время гонки, они идут за вами в меню, они оставляют трассирующий след в вашей памяти после того, как вы в изнеможении после игры валитесь на диван.



Жара во время гонок в Австралии? Вот вам «горячий воздух», заманчиво дрожащий впереди. Дождь на трассе в Германии? Милости просим любоваться до неприличия реалистичным мокрым асфальтом и совершенно фантастическими каплями воды на операторской камере. Они медленно сползают под натиском встречного воздуха, освобождая место другим каплям. Феерическое и незабываемое зрелище. А ведь есть еще специальные графические опции, которые можно накладывать на картинку, превращая ее в подобие мультфильма, карандашный набросок или калейдоскопическую мозаику!

И без того идеальная графика «усугубляется» еще и синематографическими падениями, когда машина и гонщик, честно подчиняясь всем законам физики, скользят по асфальту. И все это под звуки двигателей мотоциклов, то и дело проносящихся рядом. Скалящие зубы конкуренты совсем не прочь пнуть вас в бок. Как и положено, самые зрелищные падения происходят на дождевых трассах, где каждое неверное движение может закончиться вылетом с железного коня. Остроты ощущений добавляет и езда с помощью клавиатуры. Катастрофически неудобное управление толкает на отчаянный шаг – взять в руки геймпад. Действие обязательное и нужное: без него садиться за игру – ни-ни! Потому как потеря половины ощущений будет лежать целиком на вашей совести. И обязательно аналоговый! (См. тестирование в этом номере.)



Взращенный на пуританских обычаях геймплей не иначе как глумится – выполнить тестовые задания, пройти пять раз чемпионат и проапгрейдить гонщика по всем четырем возможным параметрам до максимума. А в качестве бонуса на заработанные очки получить право поездить за лицензированных полубогов мотогонок. Кроме непрекращающихся мотозабегов, разум не способен воспринимать больше ничего. Жить две недели одной MotoGP 2 довольно-таки непросто. Все для игрока – от выбора цвета мотоцикла до камлания над погодными условиями; от презентаций трасс до разных режимов гонок.

Игра голубых кровей. Игра наивысшего качества. Если кто-нибудь из разработчиков до конца года не выпустит что-нибудь более вменяемое в жанре спортивных симуляторов, то конкурентов в «Игровых Оскарах» у MotoGP 2 не будет. Безоговорочный «Выбор редакции»! ■



MOTOGP 2

Жанр гоночный симулятор
Разработчик Climax Studio
Издатель THQ
Web-сайт www.thq.com/games/52016/



ЗА Великолепная графика; динамичный геймплей; большое количество бонусов

ПРОТИВ Отвратительное управление с клавиатуры

ВЕРДИКТ Потрясающая игра, явный претендент на звание «Лучший спортивный симулятор года»

Хороший футбол с «консольным» синдромом

Денис Галушка

Уже никого не удивишь тем, что многие игры, доселе выпускавшиеся для игровых консолей, начинают пробивать себе дорогу и на ПК. Вот и разработчики компании Konami, хорошо знакомой почитателям Sony PlayStation и Gamecube серией превосходных футбольных симуляторов ISS, решили адаптировать для компьютера третью версию своей игры.





Задача предстояла сложная, поскольку на ПК вот уже на протяжении многих лет абсолютным лидером в этом жанре остается FIFA от Electronic Arts. Будучи основным соперником FIFA на «приставках», ISS3, портированный на ПК, должен был не только не ударить в грязь лицом перед конкурентом, но и в чем-то превзойти его, чтобы не затеряться в общей массе ничем не примечательных «компьютерных футбольчиков». Так или иначе, многое получилось довольно неплохо, однако, увы, не обошлось и без ложки дегтя, которая безвозвратно испортила «игровой вкус».

При портировании на ПК в симуляторе сохранились практически все его достоинства: интересный игровой процесс, качественный звук, хорошая музыка, но все приятные впечатления об игре перечеркивает чрезвычайно низкий уровень графики. Похоже, что разработчики попросту забыли о столь важном параметре, так как графических настроек в ISS3 нет и в помине, присутствует лишь опция *Quality*, где качество изображения можно только ухудшить. Кроме того, в игре есть еще ряд недостатков, которые также изрядно раздражают. Например, в меню не поддерживается работа с мышью, а управление осуществляется с помощью «непривычных» клавиш, очевидно, причина тому, опять-таки, «приставочное прошлое» – отличная поддержка геймпада и «забвение» привычных манипуляторов для ПК.

В ISS3 имеются три вида официальных турниров: европейский, американский и интерконтинентальный, можно также создать свой собственный. Симулятор посвящен исключительно игре национальных команд, так что приходится выступать только в роли «тренера» любимой сборной. Команда Украины представлена во всей красе. Здесь нужно отметить, что Konami – одна из немногих компаний, которая недавно получила лицензию на использование подлинных фамилий футболистов. Однако сходство моделей с реальными игроками достигнуто лишь для суперзвезд. Поэтому различать своих виртуальных подопечных зачастую можно только по именам. К примеру, нашего Гусина зачем-то перекрасили в брюнета. Но благодаря опциям редактирования легко вернуть ему привычный светлый цвет волос.



В отличие от последних версий FIFA, в ISS3 существует режим тренировки, где следует отработать стандартные игровые приемы. Перед каждым турнирным матчем доступно множество тактических настроек, их, кстати, в игре больше, чем каких-либо других. Тренерские установки можно давать не только всей команде в целом, но и отдельным ее группам, например нападению, средней линии, защите и даже каждому игроку персонально. Легко также вручную изменить позицию того или иного футболиста на поле. Кроме того, у любого вашего подопечного, помимо стандартных качеств, имеется свой «конек» – индивидуальные специфические способности, поэтому есть смысл строить тактику игры с учетом данной информации.

Матчи в ISS3 проходят на одном из четырех стандартных стадионов. К сожалению, разработчики не потрудились воссоздать точные копии хотя бы нескольких знаменитых футбольных арен, хотя всегда приятно осознавать, что игроки «топчут траву» на Сантьяго Бернабео, Сан Сиро, или Олд Траффорд.

Поклонники симуляторов от Electronic Arts, играя в ISS3 на клавиатуре, волей-неволей будут стараться выставить управление, характерное для FIFA, однако ряд важных клавиш при этом не удастся задействовать (к примеру, D – удар). Также придется освоить новые игровые приемы, такие, как прикрытие мяча корпусом и очень забавный финт, выполняющийся в стиле slow motion. Если не обращать внимания на неважное качество графики, то сам игровой процесс выглядит достаточно интересным и реалистичным. Существует и ряд оригинальных находок. К примеру, иногда в игре показывают взволнованного тренера, который в приступе гнева замахивается ногой на своих помощников, сидящих на скамье запасных. Причем в такие крайности он впадает независимо от того, выигрывает его команда или нет.

Вполне приятное впечатление производит звуковое оформление игры: отлично подобрана музыка в меню, реалистично передана атмосфера на стадионе. Подводят лишь комментаторы, произносящие имена игроков и названия команд с интонацией, совершенно отличной от остальной болтовни.

Итак, первый блин вышел комом. Однако хочется верить, что разработчики исправят недочеты и мы получим сильного конкурента FIFA, все основания для этого есть. ■

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Жанр Спортивный симулятор

Разработчик-издатель Konami

Web-сайт www.konami.com



ЗА Хорошая играбельность; режим тренировки; обилие тактических настроек

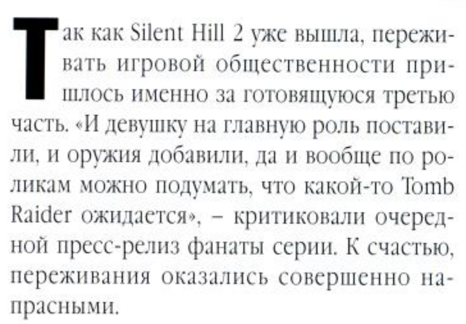
ПРОТИВ Графика в режиме 640 × 480; отсутствие поддержки мыши; плохая поддержка клавиатуры

ВЕРДИКТ Неудачное портирование хорошего футбольного симулятора

Этюд в багровых тонах



Алексей Пасак


В музыкальной индустрии существует термин «синдром второго альбома» – когда исполнитель после успешного дебюта может сделать шаг назад и родить нечто, уровнем и качеством весьма далекое от именитого предшественника. Все это полностью применимо и к миру игростроительства.



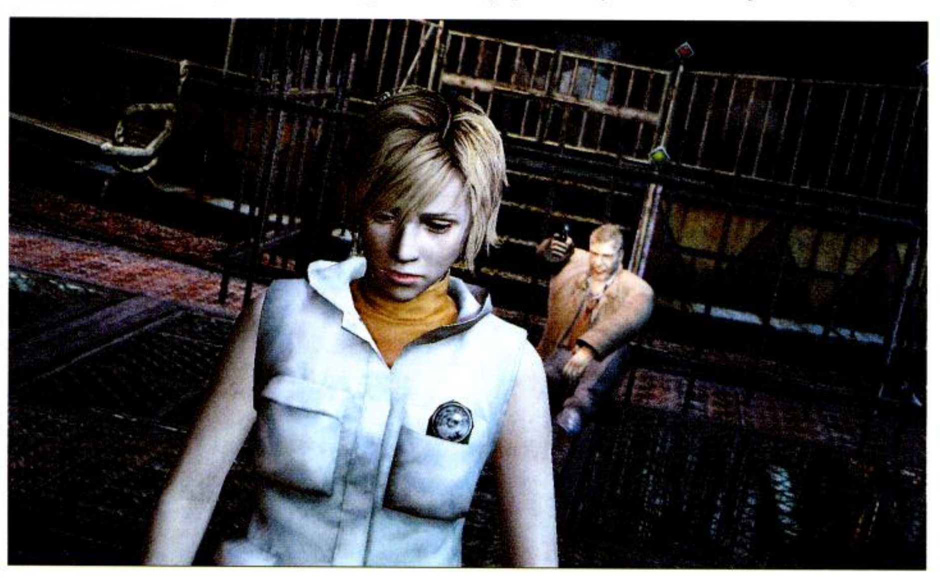
Так как Silent Hill 2 уже вышла, переживать игровой общественности пришлось именно за готовящуюся третью часть. «И девушку на главную роль поставили, и оружия добавили, да и вообще по роликам можно подумать, что какой-то Tomb Raider ожидается», – критиковали очередной пресс-релиз фанаты серии. К счастью, переживания оказались совершенно напрасными.

Рассказать сюжет третьей части – это изрядно подпортить игроку удовольствие от прохождения игры, так что придется обходиться лишь самыми общими фразами.

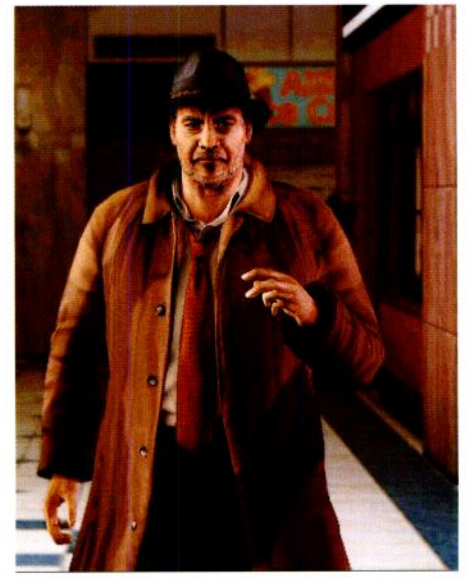
Начинается все предельно незамысловато. Девушка по имени Хизер отправляется в самый что ни на есть банальный супермаркет. И все бы ничего, но, задремав за столиком в каком-то кафе, она увидела жуткий кошмар о странном парке развлечений, где кругом валяются окровавленные куклы пасхальных зайчиков в человеческий рост, а ее саму пытаются убить существа, чей облик словно придуман каким-нибудь серийным маньяком... И все было бы просто отлично, если бы после пробуждения не выяснилось, что за ней огранизована слежка... И наверняка бы день удался, не встреть она женщину по имени Клаудия. Разговор с ней вызвал страшную головную боль и смутное ощущение, что есть вещи, о которых вряд ли стоит вспоминать... И мир вокруг точно казался бы прекраснее, но... похоже, он уверенно превращается в тот недавний кошмарный сон...

Фактически мы имеем полноценное сюжетное продолжение первой части Silent Hill, вышедшей в далеком 1999 году на древней PSX. Игре запросто можно было дать подзаголовок «...дцать лет спустя». Со второй частью ее роднит разве что платформа выпуска и некоторые локации. Ветеранам, закаленным Silent Hill 1, повороты сюжета станут ясны немного раньше – уже в первой трети игры они начнут догадываться об истинном положении вещей, а дальше лишь подкреплять свои гипотезы. SH3 по ходу дела раскрывает все сюжетные недомолвки первой части и тихонько подводит нас к личному шкафу с коллекцией скелетов.

Сама игровая механика ничуть не изменилась – решаем пазлы (которые стали заметно проще), параллельно отбиваясь от монстров и выстраивая цельный сюжет из кусочков мозаики, отыскиваемых в записках сумасшедших, подозрительно знакомых дневниках и нечетких надписях на стенах...



Отдельно нужно сказать о графике и, в частности, абсолютно крышесрывающем дизайне уровней. Команда Konami, очевидно, запомнив язвительные высказывания недоверчивых консолефобов по поводу количества тумана в портированной на PC второй части («Что, PS2 не хватало мощности на все графические красоты?..»), решила всем назло вытянуть из консольного железа возможный максимум и довести графическое исполнение до уровня, ужасно близкого к идеалу. Как результат – видимая картинка вводит в состояние глубокого ступора. Поначалу не верится, что *все* ролики честно сделаны «на движке» – в игре нет заранее отрендеренных вставок вообще. Неискушенные геймеры долго не могут поверить, что это не CG. Хотите удостовериться – пройдите игру, откройте дополнительные одежки главной героини, переоденьтесь и начните заново, чтобы убедиться: во всех роликах Хизер будет в новом костюме. Игровые модели сделаны с завидной прилеж-





ностью и поражающей душевностью, проработаны все мельчайшие элементы гардероба и внешности – от съехавшего в сторону галстука до браслетика на запястье. Анимация персонажей просто и ненавязчиво предлагает пересмотреть устоявшееся мнение о существующих аналогах подобного уровня.

А освещение! Действительно, игра теней и лучика фонарика заставит перейти на двойное потребление никотина многих игроразработчиков, начиная с Кармака, который с грустью оглядывается на свое недоделанное детище.

Если же говорить о дизайне уровней, то на это банально не остается слов. *Такое* могли сделать только глубоко больные люди, вдохновлявшиеся неизвестными доселе науке сильнодействующими психоделиками. Во время игры в голове то и дело возникает картина идущих нестройной шеренгой дизайнеров, которые, отсидев очередной день на работе, проверяются в местном психдиспансере на предмет выявления новых душевных расстройств.

Игра стилистически делится на две части – обычный мир и его «темную» сторону. И когда окружающая действительность переходит в «тень», начинается тихий кошмар. Стены из плоти, где шевелятся какие-то кровавые сгустки, вместо пола – железная решетка, натянутая над бездной... Комната с зеркалом, в которой творящиеся по ту сторону стекла ужасы постепенно оборачиваются реальностью, должна быть внесена в анналы мировой истории игростроения – она способна напугать человека с самой устойчивой психикой.

А идет это все под звукоряд, которым уже по традиции занимается Акира Ямаока. Нужно сказать, что саундтреки к первым двум частям являются самодостаточными произведениями и частыми гостями плейлиста моего WinAmp. Видимо, не минует эта судьба и музыкальное оформление SH3. Впервые за историю серии появились музыкальные треки с вокальным сопровождением, что само по себе довольно нестандартно.

Если вы считаете, что игровые серии Blair Witch, AvP, Alone in the Dark могут претендовать на звание «*страшных*», то перед игрой в SH3 вам придется срочно и изрядно запастись в местной аптеке различными мощными релаксантами. Или, на худой конец, бегать каждые десять минут на кухню за настойкой валерьянки. Эта адская смесь внутриигровой стилистической эстетики, в которой чего только не намешано, заставит вас не один раз потянуться к кнопке *Power off*. Нечто вроде микса из видеоряда клипов небезызвестных Marilyn Manson, NIN и Aphex Twin, щедро приправленное постоянным линчевским напряжением с проскальзыванием кучи грамотных киноприемов.

SH3 дал понять всем, что останавливаться на сделанном непозволительно. Что пожинать собственные плоды следует крайне недолго и в умеренных дозах. Что много чего еще в жанре survival horror не было сказано. Что порой страх и интерес настолько реальны, что не можешь уснуть, пока не пройдешь игру до конца... ■



SILENT HILL 3

Жанр survival horror
Платформа Sony PlayStation 2
Разработчик-издатель Konami
Web-сайт www.konami-europe.com/silenthill3

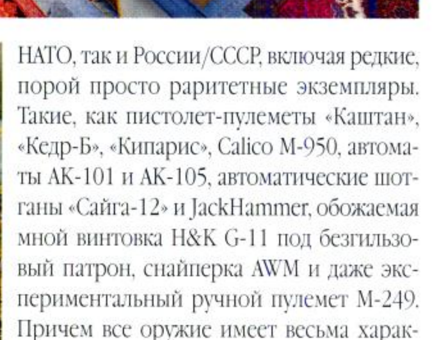
Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★
НАША ОЦЕНКА ★★★★★

ЗА Интересный сюжет; потрясающее графическое и звуковое оформление; ошеломляющий дизайн уровней
ПРОТИВ Упрощенная puzzle-часть
ВЕРДИКТ Сюжетное завершение первой части и достойное названия Silent Hill творение

Не ждали?

Олег Данилов

Честно говоря, я очень люблю игры-неожиданности. Всегда приятно, когда никому не известный проект, нежданный, вышедший без особой помпы, оказывается просто безумно интересным. Cold Zero – одна из таких неожиданностей.



Итак – наше время, Америка. Частный детектив, в прошлом полицейский снайпер, с позором изгнанный со службы за случайное убийство заложника, с горем пополам пытается свести концы с концами. Клиентов нет, нет и денег. И вдруг интересное предложение – выручить ротозея, попавшего за какие-то провинности в лапы к мафии. Обещаны солидные деньги. Наш герой, его, кстати, зовут Джон, с воодушевлением берется за дело. В итоге оказывается, что выручил он не совсем хорошего человека, замешанного в поставках нового синтетического наркотика под названием Cold Zero. Мафия ставит Джону ультиматум – либо он поможет прекратить поставки наркотика в страну, либо... Короче, выбора у него нет.

Сюжет (да, к сожалению, Cold Zero в отличие от Jagged Alliance, строго завязан на сюжет и миссии) забрасывает нашего героя в индустриальные районы Америки, в сибирскую тайгу, на Ближний Восток и в Мексику. Идя по следам наркодельцов, он попадает то в китайский квартал, то в заброшенное метро, то на русскую военную базу. Миссии весьма разнообразны и практически никогда не требуют тотального истребления противников.

Игра всеми средствами поощряет «тихое» прохождение – в Cold Zero масса холодного оружия и малошумных пистолет-пулеметов, да и кулаками Джон орудует будь здоров. Кроме того, у нашего персонажа есть такие параметры, как заметность, зависящая от освещенности и камуфляжа (одежек, кстати, аж 6 штук), и шумность, определяемая типом передвижения (на корточках, тихим шагом, шагом и бегом), а также поверхностью и производимыми героями действиями (враги, например, могут услышать перезарядку оружия). Более того, на манер Commandos есть возможность посмотреть зоны обзора противников, а герой умеет прятаться сам и прятать трупы. Ну и апофеоз – основные бонусы в Cold Zero начисляются не за уничтоженных, а за оставшихся в живых противников! Да, самое важное – все действо происходит в реальном времени, и хотя некоторые снобы считают, что пауза в игре очень даже не помешала бы, по моему мнению, именно ее отсутствие вносит в Cold Zero изрядный элемент action и напряженности. Чего так не хватает тому же Jagged Aliance.



Упомянув о бонусах, я имел в виду те самые, так любимые нами ролевые элементы. Параметров у героя не так уж и много, но все они весьма к месту – сила (переносимый груз), стрельба, скрытность и техника (починка оружия, взлом дверей и пр.). И умения – рукопашный бой, пистолеты, пистолет-пулеметы, дробовики и винтовки. Прокачка зависит от вашего стиля прохождения – некоторым нравится выполнять миссии чисто, почти без трупов, а кто-то любит бешеную пальбу. Последним совет – берегите патроны!

Что безумно обрадовало в игре, так это колоссальный арсенал – более сотни типов оружия производства как стран НАТО, так и России/СССР, включая редкие, порой просто раритетные экземпляры. Такие, как пистолет-пулеметы «Каштан», «Кедр-Б», «Кипарис», Calico M-950, автоматы АК-101 и АК-105, автоматические шотганы «Сайга-12» и JackHammer, обожаемая мной винтовка H&K G-11 под безгильзовый патрон, снайперка AWM и даже экспериментальный ручной пулемет M-249. Причем все оружие имеет весьма характерные параметры и толковое описание. Молодцы, Drago.



Еще одни молодцы – ребята из Revolt Games. Локализация удалась на славу, перевод весьма качественный, а актеры даже пытаются играть голосами, что встречается в русифицированных играх не часто.

Вы думаете, почему это я молчу о графике? Просто потому, что сказать о ней, в общем-то, нечего. Простенькое 3D, без особых изысков и с не очень качественной анимацией. Но для тактических стратегий и это уже немало, так что в недостатки графику вписывать не будем. А вот звук порадовал – как оружия, так и диалогов. Впрочем, и музыка в игре на удивление неплохая.

По большому счету, у Cold Zero всего один недостаток – игра слишком короткая, всего 16 миссий, которые можно пройти в течение пары вечеров. Мало! Хотим продолжения! ■



COLD ZERO: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

Жанр тактическая стратегия
Разработчик Drago Entertainment
Издатель в России «Руссобит-М»
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Web-сайт www.russobit-m.ru/rus/games/coldzero/



ЗА Несколько вариантов прохождения; stealth-элементы; огромное количество оружия; отличная локализация

ПРОТИВ Устаревшая графика; неудачная анимация; слабый AI

ВЕРДИКТ Неожиданно интересная игра; рекомендуется поклонникам тактических стратегий с ролевыми элементами

ЭФФЕКТИВНАЯ РАБОТА: ПОЗНАЙ СВОЙ КОМПЬЮТЕР

★★★★★

Г. Евсеев, С. Симонович. – СПб.: Питер, 2003. – 480 с., ил.



В книге можно найти много полезной информации по выбору и комплектации компьютера при покупке, но главное ее назначение заключается в том, чтобы научить читателя правильно эксплуатировать уже приобретенное устройство. При этом обсуждаются два основных типа конфигураций систем – неизменная и постоянно модернизируемая (игровой ПК). Авторы затрагивают множество важных вопросов, большинство из которых в существующей литературе объяснены недостаточно или не слишком понятно. Это и обслуживание парка HDD при его расширении, и эксплуатационные характеристики процессоров, и установка и сопровождение ОС и многое другое.

Вообще, в книге наибольшее внимание уделяется практической стороне вопросов, но краткие теоретические сведения обязательно присутствуют там, где это требуется. Так удается достичь предельной ясности изложения. К тому же авторы всегда стараются обсуждать самое современное оборудование и ПО.

В итоге книга получилась оригинальной и, несомненно, полезной. Ее есть смысл просто почитать, но можно также использовать как справочник по основным вопросам настройки и обслуживания компьютера в процессе эксплуатации. ■

ЭФФЕКТИВНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ РАБОТЫ НА ПК. ОСНОВНОЙ КУРС

★★★★☆

А. Клименко. – СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2003. – 496 с., ил.



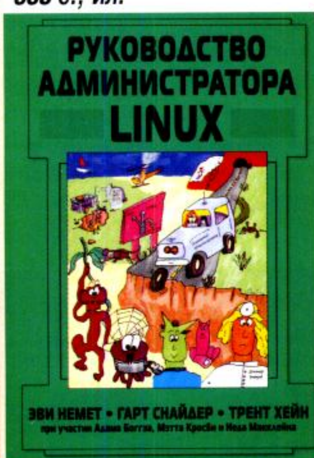
Похоже, под «эффективным», по мнению автора, в данном случае понимается не слишком оригинальное, по-военному прямолинейное и основательное изложение наиболее употребительного материала по ключевым версиям и составляющим MS Office. В итоге, используя книгу, наверное, можно быстро и в то же время довольно глубоко изучить основные возможности современных версий операционных систем и офисных программ. Работа пользователя с самыми распространенными ОС описана просто и конкретно. Много внимания уделяется важным для практической работы программам – архиваторам, дисковым утилитам и т. д.

Некоторые дополнительные, но актуальные вопросы, например такие, как подготовка рисунков, набор математических формул в MS Word, в книге вообще не рассматриваются. Наверное, это стоит причислить к ее недостаткам. Интересно, что у автора есть привычка давать свои оригинальные определения ряда фундаментальных понятий, в частности таких, как «информация», «операционная система» и других, к которым академические издания относятся куда более осторожно. С этими оговорками данный учебник можно рекомендовать для практического освоения ПК. ■

РУКОВОДСТВО АДМИНИСТРАТОРА LINUX

★★★★☆

Э. Немет, Г. Снайдер, Т. Хейн. Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. – 880 с., ил.



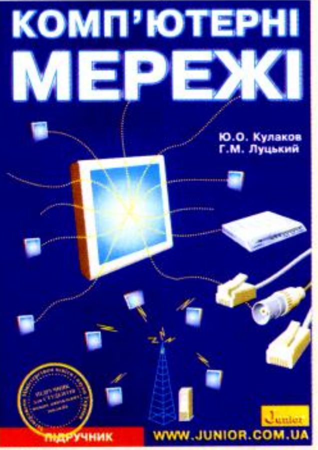
Несмотря на «устрашающий» анонс «для сетевых администраторов», в чем-то созвучный классическому «только для взрослых», эта книга может претендовать на статус вполне удачного базового курса по Linux. Материал удачно структурирован и разбит на главы небольшого объема, что позволяет быстро и удобно находить нужные темы и получать справочную информацию. Изложение довольно подробное, кроме того, оно касается трех распространенных дистрибутивов Linux. В тексте много примеров, в конце глав обязательно присутствуют упражнения для закрепления изложенного материала, распределенные по трем группам сложности. Такой солидный практикум дополнительно повышает уровень книги как учебника.

Таким образом, книга окажется полезной не только администраторам систем, использующих ОС Linux, но и тем, кто начинает изучать эту операционную среду. С ее помощью можно разобраться в теоретических положениях или получить справку, хотя основная задача – дать ответы на практические вопросы, возникающие при администрировании Linux, – конечно, превалирует. ■

КОМП'ЮТЕРНІ МЕРЕЖІ. ПІДРУЧНИК

★★★★☆

Ю. О. Кулаков, Г. М. Луцький. За ред. Ю. С. Ковтанюка. – К.: Юніор, 2003. – 400 с., іл.



Книга написана высококвалифицированными и известными в Украине специалистами – руководителями кафедры вычислительной техники Киевского политехнического института. Соответственно, учебный материал подобран оптимально и обработан очень качественно. Изложение структурировано вокруг эталонной модели взаимодействия открытых систем OSI – это основной принцип отбора и подачи материала. Естественно, много внимания уделено различным протоколам OSI, а также общим вопросам архитектуры сетей. Но в книге рассматриваются и вполне насущные практические вопросы, такие, как конструкции современного сетевого кабеля, правила манипуляции с ним при выполнении монтажа и т. д. Имеется оригинальный небольшой раздел, посвященный проектированию локальной сети.

В итоге, несмотря на то что книга не сугубо практическая (она задумана как пособие по соответствующему учебному курсу), приведенные сведения могут быть интересны и для массового читателя – в ней много полезного и удачно отобранного материала. Но стиль и язык изложения все же приближаются к академическим, так что книга читается с некоторым напряжением. ■



Вот и дождались. Даже на фоне невиданного изобилия сиквелов, именно продолжение «Матрицы» было безоговорочным событием года. Предвкушение появления престарелого Арни, людей с иксами или орд боевых хоббитов не идет ни в какое сравнение с жаждой очередного «The Matrix Has You».

270 дней съемок (не стоит, однако, упускать из виду, что «Перезагрузка» шла неразрывным тандемом с «Революцией») вкупе с еще более долгой доводкой до ума и оклеиванием спецэффектами. Отдельно построенная дорога длиной в 40 млн. долл. Самый быстрый старт в американском прокате – цифру в 93 млн. долл. сборов за первую неделю сумел в свое время обойти лишь жизнерадостный «Человек-паук». Более тысячи подверженных «матрицемании» сайтов.

С самого начала зрителя ошарашивают чередой ярких моментов, однако длится феерия достаточно недолго. Ураганное начало, сдобренное эффектным появлением Тринити, практически сразу затухает. А как только зрителю дают передохнуть, у него появляется время искать помарки и более пристально наблюдать за игрой актеров. Даже изначальная «Матрица» ошибками изобиловала, весьма уверенно занимая одну из лидирующих позиций по количеству найденных огрехов в рейтинге сайта *www.moviemistakes.com*, а уж вторая часть имеет здесь все шансы обойти первую. Главное же в том, что избалованный потребитель уже не хочет довольствоваться отдельными яркими сценами, ему подавай непрерывный процесс, а его нет.

Вот нелепостей хватает. Нео в роли Супермена и клирика Джона Престона одновременно. Архитектор со своими непрерывными ресетами и горящими блоками питания. Исключительно плоский образ Ключника и стремящийся в том же направлении Морфеус. Затянутые сцены поединков и редкая корявость сюжета. Это лишь часть того, что сразу бросается в глаза.

И только посреди фильма приходит понимание одного странного факта. Да ведь это не кино. Это игра! Хорошая компьютерная игра. Хорошая RPG с харизматичными и любимыми персонажами, получившими свежих апгрейдов (Нео вон летать научился, да и пули ловит на ура, а вот после заклинания «убей машины» уже придется поспать). Хороший файтинг, причем сцена драки все того же Нео с приспешниками Меровингиана по количеству используемого холодного оружия, равно как и по приемам боя, успешно приближается к эталонному Soul Calibur. Динамичные гонки, где некоторые моменты изрядно затянутой сцены на трассе по выделению адреналина, да и просто по концепции – ну вылитый Burnout 2. Вот шутера немного не хватает, что активно сублимируется лишними порциями холодного оружия и рукопашного боя. А для поклонников jRPG даже меху в Зеоне показали – мол, ждите следующей серии. Но в целом геймплей на твердую пятерку.

И как только удается переключиться с негативного ключа в позитивный, становятся заметны удивительные вещи. Ведь хороши бледнолицые близнецы, благоразумно убитые Морфеусом и поэтому не успевшие приесться. Хороши клоны агентов Смитов, причем как качеством, так и количеством. Активно критикуемая многими постельная сцена в стиле hi-tech с участием Нео и Тринити на самом-то деле поразительно красива. Персефона в исполнении Моники Белуччи – просто прелесть, хоть и изрядно затмевает своим появлением Тринити. А после эпизода, когда вышедший к народу Зеона Морфеус вместо долгой и нудной проповеди о предназначении и избранных радостно сообщил, что «Мы лучшие!», все и вовсе становится на свои места.

Кажется, сами того не желая, братья Вачовски создали то, чего так не хватало новому поколению. И если «Звездные войны» в свое время были фильмом-книгой, то сейчас нам подарили фильм-игру. И пусть ошибок не счесть, а процесс немного невнятен. Главное в том, что это уже не просто фильм. Это уже новый мир, о котором помнят, который обсуждают, на который ворчат. В таком свете выход второй трилогии более чем предсказуем, а почему бы и нет?

Да и до ноябрьского выхода «Матрица: Революция» ждать всего ничего. А за более серьезными вещами милости просим в «Аниматрицу» – их есть там.

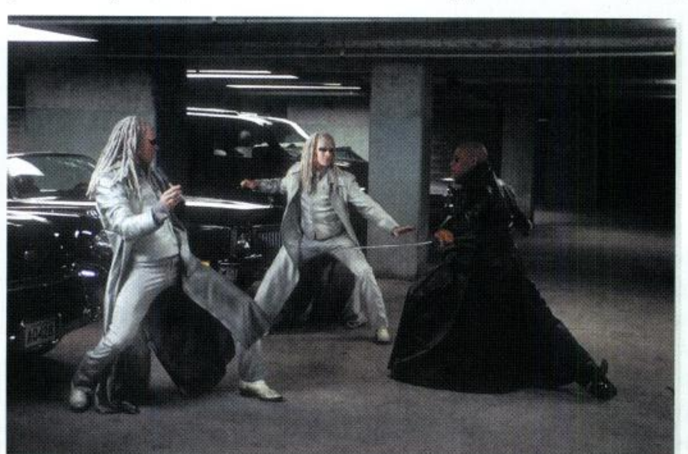
P. S. Игровая индустрия также не собирается оставаться в стороне, и вслед за уже появившейся Enter the Matrix, Ubi Soft в компании со студией Warner Bros. к 2004 году обещают выход многопользовательской The Matrix Online. Подключаемся?

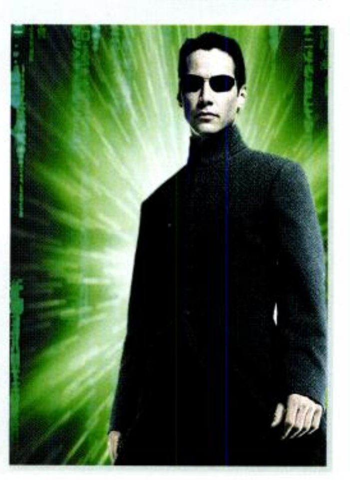
Михаил Зинченко

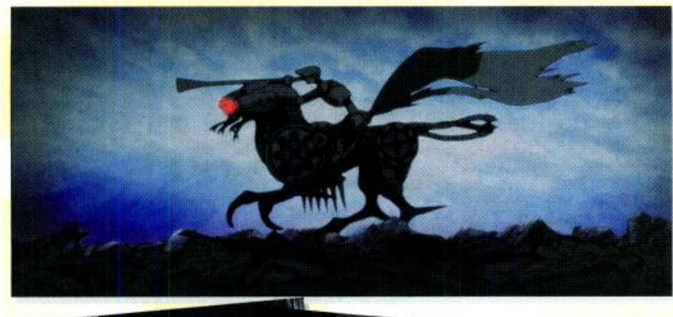
MATRIX: RELOADED («МАТРИЦА: ПЕРЕЗАГРУЗКА»)

★★★★☆

Компания Warner Bros., 2003
Web-сайт www.thematrix.com
Режиссер Ларри Вачовски, Энди Вачовски
В ролях Киану Ривз (Нео), Лоуренс Фишберн (Морфеус), Кэри-Энн Мосс (Тринити), Хьюго Уивинг (Агент Смит), Джада Пинкет-Смит (Ниобе), Моника Белуччи (Персефона) и др.









Первая серия «Аниматрицы» была скачана 4 миллиона раз за первый месяц после появления на официальном сайте. Вторая – 250 тысяч за первые четыре часа. Нельзя сказать, что этого проекта не ждали.

Девять короткометражных работ в жанре аниме и компьютерной анимации от шести режиссеров как с мировым именем, так и молодых талантов. 90 минут новой реальности.

Часть вещей служит всего лишь липкой лентой с надписью Matrix Inside, не дающей рассыпаться сюжетам во все стороны, пытаясь хоть немного объяснить и помочь осмыслить происходящее. А вот остальные не просто хороши. Они поразительно хороши. Удивительно хороши. Именно такой и хотелось бы видеть Матрицу в фильме, да рамки кинематографа держат.

Отчаяние и эротизм «Последнего полета Осириса», эпичность и страх обоих частей «Второго возрождения», попытка пробиться к реальности в «Истории мальчика» – все это кажется лишь переходом к притчам второй половины цикла. «Программа» напоминает о необратимости выбора, «Мировой рекорд» о множественности путей нахождения истины. Но именно жажда чуда в поражающей своей грустью «За пределами» наиболее впечатляет, именно эта история остается в голове после просмотра. Выдержанное в стилистике старого детектива зазеркалье «Истории сыщика» радует глаз. А заключительный аккорд в виде «Принятого» не диссонирует с рассказанным ранее.

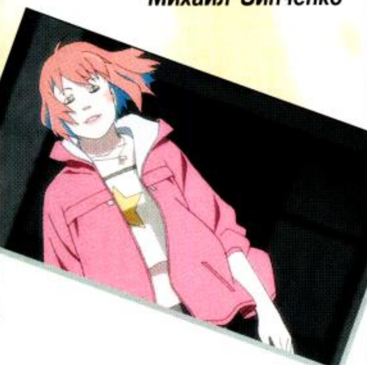
Что ж, анимация все активнее шагает в сторону большого экрана, коммерческой успешности и взрослого зрителя. Матрица ждет революции. А дети все так же находят чудеса вокруг...

P. S. К сожалению, братья Вачовски так и не смогли дополнить проект участием «динозавров» от аниме Кацухиро Отомо (его парапанк «Steamboy» вот-вот будет закончен) и Мамору Осии, который сейчас полностью занят работой над «Ghost in the Shell 2». А может, и к счастью. Зачем же полностью затмевать киношного старшего брата?

Михаил Зинченко

ANIMATRIX («АНИМАТРИЦА»)
★★★★★

Компания Warner Bros., 2003
Web-сайт www.theanimatrix.com
Режиссеры Синитиро Ватанабэ, Энди Джонс, Ёсиаки Кавадзири, Такеши Коике, Махиро Маэда, Кодзи Моримото, Питер Чонг





ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Сергей Галенкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
Роман Хархалис
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Ольга Кравченко
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсуленко
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 7 (55), июль 2003
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2003 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.



Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 30000 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:	
секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 249 6357
	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.ua
Web-сервер:	www.itc.ua



Редакция благодарит модельное агентство KARIN за помощь в оформлении номера



О живом, неживом, искусственном и цифровом

Александр Птица

На многих крупных международных выставках в качестве одного из самых популярных средств привлечения посетителей к стендам выступают эффектные особы женского пола, облаченные в оригинальные одеяния, а порой почти без них. Для этих милых созданий даже термин специальный придумали: booth babes, или «стендовые крошки».

Несколько майских дней я провел в далеком и не всегда понятном Лос-Анджелесе на выставке Electronic Entertainment Expo. Так вот, дорогие товарищи, E3 – это не только тысячи новых игр для всех платформ, не только презентации и встречи со звездами игростроения, а еще и настоящий парад booth babes. Посмотрите, какая масса картинок вывешена на специальном сайте *www.e3girls.com*. Да, фотографирование в обнимку с ними у посетителей E3 превратилось в «национальный» вид спорта, более того, настоящие парни устраивают нечто вроде соревнования по количеству схваченного фотокамерами контингента booth babes. Не скрою, и сам поддался этой babes-фотомании, поэтому в последние часы работы выставки мой фотоаппарат использовался исключительно избирательно.

Размышляя над феноменом E3 babes, я пришел к парадоксальному выводу. Видимо, дело в том, что после сильнейшего удара по всем органам чувств, полученного в процессе просмотра новых игрушек с виртуальными, искусственными персонажами, человеку хочется обычных, земных радостей. А разве не радость для мужчины (чего греха таить, их среди посетителей E3 большинство) – прислониться к живому женскому телу?!

Парадокс, однако, состоит в том, что в «выставочных» барышнях, по большому счету, реальной жизни не больше, чем в безликих манекенах. Эти красотки из модельных агентств хорошо обучены, умеют принять эффектную и «правильную» позу, изобразить лучезарную улыбку. И не более того.

В тему контраста живого с неживым на E3 прекрасно вписываются наблюдения за поведением людей, работавших на стендах. Здесь все очень просто – менеджеры ведут себя подобно автоматам (им это по должности положено), зато разработчики, рассказывая о своих проектах, делают это настолько увлеченно и даже артистично, что испытываешь поистине эстетическое наслаждение не только от игры, но и от речей демонстратора. Но больше всего удовольствия все-таки получаешь в процессе чисто человеческого, неформального общения. Ах, как приятно было в беседе за сигареткой с Ричардом «Levelord» Грэем (несмотря на хорошо узнаваемые листочки марихуаны на его рубашке, дымили мы обычным куревом) вспомнить старую музыку и поговорить «о бабах» (совсем не тех, которые порхали по залам E3). См. на фото.

Даже за пределами Convention Center, во время знакомства с разными районами Лос-Анджелеса в свободное от выставочной работы время, мысли на тему «живое vs неживое» не давали мне покоя. В деловом центре Downtown на улицах полно людей-автоматов, спешащих в заботах и не замечающих ничего вокруг. Зато на выдающемся далеко в океан знаменитом пирсе в Санта-Монике преобладают радующиеся жизни (и поэтому «живые») обитатели – семьи с детишками, парочки, «пенсионеры», развлекающиеся ловлей рыбы прямо с пирса. Хорошая, дружелюбная атмосфера.

Кусочек пирога от живой жизни Лос-Анджелеса мне удалось откусить и на местном «аналоге Дня Киева» NoHo Festival в северном Голливуде. Причем эту фразу нужно понимать как в переносном, так и в прямом смысле. Именно здесь я попробовал на вкус легендарный американский яблочный пирог. Bye, bye, miss American Pie. И для меня эта простая выпечка оказалась самым вкусным блюдом американской кухни из всех, которыми потчевали в Лос-Анджелесе.

И, наконец, последнее голливудское противостояние живого и искусственного. Самый престижный «Китайский кинотеатр Граумана» (тот самый, возле которого звезды оставляют в плитах тротуара отпечатки своих неподражаемых рук и ног) и небольшой музыкальный клуб The Knitting Factory («Прядильная фабрика») расположены в пределах одного квартала. Но...

В субботу, 17 мая, многометровая очередь людей-роботов, желающих осчастливить своим присутствием премьерный показ до мозга костей искусственной, цифровой и абсолютно неживой Matrix: Reloaded, не иссякала перед кинотеатром Граумана.

А в это время ваш покорный слуга в числе еще примерно сотни таких же, как он сам, поклонников истинного искусства, наслаждался в «Прядильной фабрике» настоящей, искренней, живой музыкой, исполнявшейся, как и положено, безо всякой «фанеры». Еще бы, ведь хозяином сцены был не кто иной, как «отец британского блюза» Джон Мэйалл, легендарный учитель таких знаменитостей, как Эрик Клэптон или Мик Флитвуд (Fleetwood Mac).

Так что, господа, истертая фраза-клише: «NNN – город контрастов» – отлично подходит и к Лос-Анджелесу, только контрасты нынче мы замечаем не столько между нищетой и богатством, сколько между искусственным и настоящим. ■

